no.613
2000年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2—2—1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

業務用でダウンロードビジネス本格化

情報端末機で

カプコンがビジネス戦略発表

カプコン戦略発表会で、左上の写真は（左から）吉田昌稔常務、青木隆常務、辻本憲三社長、大島平治専務、岡本吉起常務、辻本春弘常務。左下は四百二十人が集まった説明会場のようす。下の写真は同社通信事業の中心となる情報端末機のタウンサーバー「AZ-NAVI」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、ネットワーク情報端末機のレンタル事業を本格化すると発表した。

これは六月六日、東京の赤坂プリンスホテルで開いた「カプコン2000ビジネス戦略発表会」で明らかにしたもの。同発表会には全役員が出席し、業務用のネット事業を中心に家庭用ゲームソフトなど同社業務の全般にわたる事業戦略について説明した。引き続き展示会を兼ねた懇親パーティーも開かれた。

辻本社長が挨拶し、「大多数のゲームソフトが発売と同時に埋もれていく状況の中で、当社はヒット作に依存することなく、収益を上げキャッシュフローを創出できるソフトメーカーとなった。楽しめるゲームソフトというコンテンツそのものを武器に商売してきた。今後のネット社会に対応するため、情報の入口と出口をつなぐビジネスとしてダウンロードサービスを事業戦略のひとつに据え、これまで培ってきたゲーム機オペレーションのノウハウを起動力として展開していく」と述べた。

業務用部門について吉田昌稔常務が説明した。それによると、業務用TVゲーム機は「カプコンvs SNK」の上半期での発売を含め今年度十作を予定。AM施設は徹底した市場調査、早期回収可能な店舗開発、スクラップ&ビルドを行ない、市場低迷にもかかわらず増収増益を続けている。この二部門の成功により新しいビジネスプランの展開が可能になった。

それがダウンロードマシン第一弾「着メロコレクション」で、現在全国に三千台をレンタル設置。今年はこれに同機の「卓上タイプ」とタウンサーバー「AZ-NAVI」を加え、すべてにDDIのPHSを搭載し通信ネットワークを構築する。既設「着メロ」へのPHS搭載はすべて終えた。三タイプで二万台の設置をめざす。「AZ-NAVI」は写真シールプリント機能など多彩な機能を追加できるため、ニーズに応じた仕様で設置する。新しい遊びの創出と営利を追求した情報提供マシンだ。これと携帯電話への配信を含む通信事業で今年度四十五億円、二〇〇二年度に百億円の売上げをめざす――としている。

家庭用ゲームソフトについて辻本春弘常務は、九九年度の同社ゲームソフト出荷本数は国内市場の六・二%（四百五十三万本）、世界市場では五%（千二百五十万本）を占め、今後は他社との提携ソフトを含め拡販をめざすとともに、販売店との協力による自社流通システムを確立させる、と語った。

ゲームソフトの開発について岡本吉起常務は、これまでのマルチプラットフォーム路線をさらに進め、各社の家庭用ゲーム機に向けて一つのタイトルを同じ内容で同時開発し、同じ価格で同時発売すると発表した。これにより異なるゲーム機でもネットワーク通信が可能となるほか、各ゲーム機のシェアに関係なく開発できる、と述べた。

最後に大島平治専務がこの三年間で財務基盤が確立し、二〇〇五年度は売上額一千億円、当期利益百二十億円をめざすなど経営戦略を説明した。

AOUエキスポに

ビジネス色求める声も

出展者アンケートの結果と意見発表

AOUは、二月開催したAOUエキスポの出展者にアンケートを行ないその結果をまとめ五月二十三日発表した。

これは今後の同ショー運営の参考にするため実施したもので、十六項目の質問への回答と意見などを求めた。出展五十七社のうち四十六社（八〇・七%）が回答した。

開催日数（二日間）については「今のままでよい」との回答が八二・六%を占めた。ただし「ビジネスデーが一日だけでは業者が展示品をよく見ることができず、出展社も対応ができないので二日間ともビジネスデーにしてほしい」、「一般公開日を設けるなら会期を一日増やすなど検討の余地がある」との意見が多く出されている。

また一般公開の必要性に疑問を投げかけ、「ショーの目的を明確にしないと開催の意味がない」、「ビジネスデーと一般公開日をもっと明確に区別するべきだ」との指摘がある。

出展小間のゾーン区分については、約九〇%が「今のままでよい」としたが、小間位置の良くない場所を作らないよう各出展社をばらして配置したほうがよいという意見が出されている。

出品物については、出品できるものの範囲を広げてほしいとの意見が大半を占め、家庭用などの出展を望む声が強い。一方で「家庭用の出品は一般入場者を増やすと思うが、ショーのコンセプトから外れる」との意見がある。

また出展社の半数近くが、仮設電話は希望者だけの設置にしてほしい、機械の音量は制限すべきだ、と回答している。このほかの項目はほとんど「現状のままでよい」との回答が多い。

その他の意見や感想としては、「上代で八百円以上の景品を即売した出展社がいた」、「小間装飾の高さ制限を緩和してほしい」、「大手出展社の小間でのイベントは近くの小間の出展社に迷惑がかかる」、「出展社への招待券の枚数を増やしてほしい」、「入場無料にすべきだ」、「会場内の売店は（弁当などの）値段が高く内容、接客も最低だ」など、さまざまな問題点を指摘している。

今後のショーについて「ビジネス色の強いものに」、「オペレーター協会主催なら施設運営をテーマにした内容に」、「小間割決定のくじを引く順番を公平に」、「出展小間数が増えるほど一小間の出展料が高くなる方式の改善を」――などの要望が出されている。

JAMMAなどのAMショーでも似たような出展社アンケートを実施しているが、意見を含めた結果を発表していない。

SCEから発売する

小型の「PS1」

モバイルネット時代に対応

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE、本社東京、久多良木健社長)は、これまでの「プレイステーション」(PS)に代わる「PS one」(ピーエスワン)を七月七日に価格一万五千円で発売すると、六月八日発表した。従来品は今年度中に生産を打ち切り、全面移行する。

「PS one」は「PS」の基本仕様を継承するとともに、モバイルネットワークに対応できるようにし、サイズを約三分の一にコンパクト化した。携帯電話に接続する専用ケーブルは「PS2」にも使え、今年冬発売予定。また来春発売予定の液晶モニターを加えることにより、外出先でも使えるようにする（これら周辺装置は価格未定）。

携帯電話と接続することで、追加データやプログラムをダウンロードしたり、ユーザー同士でメモリーカードデータの交換が可能になる。

「PS one」は米欧でも今秋に出荷、初年度六百万台の出荷を見込んでいる。

SCEではまた、「PS2」用の専用ハードディスクユニットを今冬、国内向けに出荷する予定だ。これはイーサネットと組み合わせたもので、CATVやDSLなどブロードバンドネットワーク網に直接接続できることになる。

液晶モニター、携帯電話と組み合わせた「PSone」のセット

コナミ、新作展

音楽ゲーム機メインに

「サイレントスコープ2」なども紹介

コナミ製品の販売会社である東京コナミ㈱など十社は五月二十二‐三十日の間、全国五会場でそれぞれプライベートショーを開き、TVガンゲーム機や音楽ゲーム機、メダルゲーム機などの新製品を発表した。

これは「コナミ夏の商談会」として六‐八月発売予定の製品を紹介したもので、競業する業者や報道関係には非公開で行なわれた。二十二日に北海道コナミが札幌で、二十五日に東京／北関東／東関東／南関東／中央コナミの五社共催により東京で、二十六日に中部コナミが名古屋で、二十九日に九州コナミが福岡で、三十日に大阪／中国コナミの二社が大阪で開いた。来場者数は公表していない。

TVゲーム機の新作は、通信機能により二台を接続し二人対戦／協力同時プレイもできるようにしたガンゲーム機「イノセントスウィーパー・サイレントスコープ2」（価格百十四万円で六月発売）、BB弾を発射してTV画面上の標的に当てるガンゲーム機「ガンマニア」（価格百四十八万円で七月発売）、崖の斜面や階段なども走行できる2Pタイプのカーアクションゲーム機「GTIクラブ・コルソイタリアーノ」（価格百四十八万円で七月発売）を出品。

TV音楽ゲーム機は、韓国ダンス曲を追加した「ダンスダンスレボリューション（DDR）サードミックス・プラス」（改造キット価格九万五千円で六月発売）、手足の動きをセンサーが感知してゲームを進める「ダンスマニアックス」（価格百八万円で六月下旬発売）、楽曲を大幅に増やした「DDR・フォースミックス」（価格未定、八月発売予定）、「パラパラパラダイス」（参考出品）など。

コナミのメダルゲーム機「サイクロンフィーバー」

アーケードゲーム機「パンチマニア・北斗の拳」のフォローアップバージョンとして、二ステージを追加したCD‐ROMソフトと大きな手のプレイヤーにも対応できるグローブをセットにした改造キット（無償で六月初旬出荷）を紹介した。

メダルゲーム機は、プログレッシブ機能を搭載したプッシャー機「サイクロンフィーバー」（価格二百九十八万円で六月発売）、ブロック崩しにメダルゲームのフィーチャーを加味した「フューチャーブロック」（価格未定、七月発売）、メダル落とし「ボンバーチャンス2」（価格三百八十五万円で七月発売）、スロットマシン「ストリートダイス」（価格未定、七月発売）、四作目の「ドラゴンパレス・ロンロン大行進」（価格七百七十万円で七月発売）、「G1リーディングサイアー・バージョン2」（価格、発売日とも未定）、リバイバル品で細かいペイアウト率設定機能などを加えた「コナミ・ピカデリーサーカス2000」（参考出品）、SC用「らんらんぱぴぃ」（同）などを紹介した。

なおコナミの販社はこれまで十三社だったのが統廃合され、四月一日付で十社になった。東北、埼玉、神奈川、愛知、北陸、兵庫、四国コナミが吸収あるいは合併され、新たに北関東、東関東、南関東、中部コナミなどとなった。

シーグラフ00に

ナムコ4作入選

トヨタ広告に深水藍起用

米国シーグラフ00（七月二十三‐二十八日、ニューオーリンズ）で、ナムコ制作の四つのCG作品が入選した。展示会ではこれら入選作品が、世界のトップレベルにあるCG作品として紹介される予定。

ナムコの入選作は、エレクトロニック・シアター部門で、①「鉄拳タッグトーナメント・オープニングムービー」PS2版、②「鉄拳タッグトーナメント」ゲーム映像、③「鉄拳タッグトーナメント・アンノウン・エンディングムービー」。以上三点は第二開発本部鉄拳プロジェクトが担当。

またアニメーション・シアター部門で、④「サイクル」が入選した。第二開発本部の高橋信雄氏が担当。日活のタイトル映像制作過程で派生した一分半のアニメーション。

なおナムコはPS2用「リッジレーサーV」に登場するバーチャル・イメージガール、深水藍（ふかみ・あい）を、DVDカーナビゲーションの宣伝用キャラクターとして使うことで、トヨタ自動車に許諾した、と五月三十一日発表した。

トヨタのDVDカーナビ広告には、「リッジレーサーV」に登場するレーシングカーも描かれ、実写さながらのリアルな映像が楽しめる。

鉄拳TT・オープニングムービー

鉄拳TT・ゲーム画像

鉄拳TT・アンノウン・エンディングムービー

Cycle

バーチャルイメージガール、深水藍

特許・実用新案 出願公告・公開 （5月17日〜31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo‐miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

五月二十二日＝「シューティングゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、3044170、6‐253014(早)。

五月二十九日＝「接続対戦型液晶ゲーム機」、㈱トミー（東京）、3045504、11‐343697(早)。「ゲーム機用紙片確認ユニットの保持装置」、コナミ㈱（東京）、3045690、9‐211658。「ゴルフシミュレーションビデオゲーム装置、ゴルフシミュレーションビデオゲームにおけるガイド表示方法及び該ガイド表示プログラムを記憶した記憶媒体」、同、3045692、9‐250704。「射的ビデオゲーム装置、射的ビデオゲームの射撃結果表示方法及び射撃結果表示プログラムが記録された記録媒体」、同、3045702、9‐3488273。「画像生成装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、30466578、10‐179651。

特許出願公開

五月二十三日＝「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12‐140193。同、12‐140195。同、12‐140202。同、12‐140203。「スロットマシン」、同、12‐140196。同、12‐140208。同、㈲清水企画（長野）、12‐140194。同、サミー㈱（東京）、12‐140197。同、㈱オリンピア（東京）、12‐140206(請)。同、㈱大一商会（愛知）、12‐140209。同、㈱三共（群馬）、12‐140204(請)。同、12‐140205(請)。同、12‐140210(請)。同、12‐140211(請)。同、12‐140212(請)。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12‐140198。同、12‐140200。同、12‐140201。同、12‐140207。「ゲーム機用コントローラ」、同、12‐140420。「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、12‐140199(請)。「標的タッチゲーム機」、最上絹江（神奈川）、12‐140404。「景品取得ゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12‐140405。「メダルゲーム装置」、同、12‐140406。「模型駆動装置およびゲーム装置」、同、12‐140410。「ゲーム装置および画像処理装置」、同、12‐140431。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、同、12‐140438。「ゲーム機用物品排出装置」、㈱ナムコ（東京）、12‐140407。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、12‐140413。「ゲーム装置用看板の取付方法」、同、12‐140414。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、12‐140415。同、12‐140416。同、12‐140417。同、12‐140436。「3Dシミュレーション装置および方法」、同、12‐140419。「ゲーム装置」、同、12‐140432。「通信ゲームシステム」、同、12‐140437。「氷結固体を標的とする射撃ゲーム機」、㈱五工社（東京）、12‐140408。「ビデオゲーム機の加振式コントローラ」、㈱ホリ（神奈川）、12‐140411。「ビデオゲーム機のコントローラおよびその使用方法」、同、12‐140422。「バーコードゲーム装置」、㈱タム（東京）、12‐140412。「ゲーム機器用入力装置」、アルプス電気㈱（東京）、12‐140418。「ゲーム装置、記録媒体および動画表示方法」、㈱スクウェア（東京）、12‐140421。「ゲーム装置、ゲーム展開変更方法及び情報記録媒体」、同、12‐140423。「ゲーム装置、記録媒体、及び動作パターン変更方法」、同、12‐140427。「コントローラー」、ミツミ電機㈱（東京）、12‐140424。「通信メダルゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12‐140425。同、12‐140428。同、12‐140429。「ガンゲーム機入力装置」、同、12‐140426。「ゲーム装置及びゲーム方法」、㈱バンダイ（東京）、12‐140430。「ゲーム機」、コナミ㈱（東京）、12‐140433(請)。「ゲーム機および情報端末装置」、同、12‐140434(請)。「電子装置」、エル・エス・アイ・ジャパン㈱（東京）、12‐140435。「遊戯車」、眞砂工業㈱（東京）、12‐140440。「滑車とケーブルを使用する娯楽施設」、森山勇（埼玉）、12‐140441。「画像表示装置」、㈱日立製作所（東京）、12‐140442。「モーションベース」、同、12‐140444。「遊戯装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12‐140443(請)。「アトラクション装置」、同、12‐140458(請)。

JAMMA、通常総会

新たに里見副会長選任

辻本氏は副会長退任、新理事は3名

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、柿原彬人会長、正会員六十二社）は五月二十三日、東京のホテルオークラで第十二回通常総会を開催、総会議案を承認した。会員資格についての大幅な変更解釈は審議されないまま終った。事務局によると委任三十六社を含む五十五社が出席した。

柿原会長が挨拶、「九九年度は正会員三社が倒産するなど、かつてない厳しい年だった。このままでAM業界はどうなるのか不安がある。ただ二十一世紀への懸け橋として、ネットワークがキーワードになるだろう。ネットワークの波は人びとのライフスタイルを変化させ、また新しいビジネスを誕生させている。JAMMAでも今年は、新しいビジネスモデルを構築したい。家庭でできない新しく面白い遊びを追求していきたい」と述べた。

また私見として、「ゲーム場収入が下落している。PS2のハードは売れているが、ゲームソフトは今ひとつで、家庭用も危機的と言える。ゲーム場はどこでも同じような機械を置いている。大変難しい時代になっているが、いい機械の開発に全力を挙げていかねばならない」と語った。

総会議案では、事業報告案、決算案を高橋和治専務が説明、承認されたが、質疑が行なわれた。

「電気乗物」が電気用品取締法（来年四月から電気用品安全法）の甲種電気用品（来年四月から特定電気用品）として規制されている。JAMMAでは「電気乗物」についての規制を撤廃するような動きを過去五年間していないのに、してきていると今回の事業報告書案に記載している。撤廃に向けて活動してきた事実はあるか、との質問に対し、高橋専務は「今回そのことを整理し、報告した」と答えた。

昨年九月のAMショーで、スペインのファルガス社が違法な無認可、無承認の電気乗物機を出品した事実について、どう説明するのかとの質問があった。高橋専務は「イタリア本社に対し、手続きをしないと出品できないと通知した。何度か警告したが、通電した」と述べ、違法出品を黙認したことを事実上認めたが、まったく反省する姿勢を示さなかった。

柿原会長は、不手際であり今後こういうことのないようにするので容謝してほしい、と述べた。しかし、この不手際が理事会にも報告されず、うやむやにされていることから、通産省・産業機械課はどう高橋専務に指導したか、という質問があった。通産省の担当官は「報告を受けていない。電取法違反になる。警告した上で、水際で防ぐべきだった」との考えを示した。

事業計画案、予算案も原案どおり承認されたが、質疑が行なわれた。

「電気乗物」についての電取法上の規制を撤廃するようにしてきたと事業報告書にあるのに、事業計画案ではこれについて触れていない理由は何か、という質問があった。

これに対し高橋専務は「問題が生じないよう、（今年のAMショーでは）日本に代理店のない外国企業の出展はできないことになっている」と答えた。柿原会長は、「事業計画にないから実施しないわけではない」とした。

総会までの補欠理事二名について追認された。

任期満了に伴う役員改選は立候補制で行なわれ、理事十四名、監事二名が立候補し、定数を満たしたのでそのまま選任することで承認された。緊急理事会が開かれ、正副会長も次のとおり決まった（敬称略）。

会長＝柿原彬人（テクモ）、副会長＝金沢義秋（ジャレコ）、里見治（サミー＝新任）、専務＝高橋和治（事務局）。

理事＝木村雅三（総商）、熊谷俊範（エイブルコーポレーション）、橘正裕（ナムコ）、中村紘一（タイトー）、永井明（セガ社）、本田重正（泉陽機工）、矢野徳蔵（ホープ）、伍賀槌太（バンプレスト＝新任）、神宮寺憲人（リバーサービス＝新任）、吉田昌稔（カプコン＝新任）。監事＝相田進（トーゴ）、原田実（税理士）。

カプコンの辻本社長は副会長を退任、代わりに吉田常務が理事になった。リバーサービスの神宮寺社長は、再入会してすぐ理事になった。

総会議事を終え、通産省・産業機械課の藤田昌宏課長が来ひん挨拶として、「消費を取り巻く環境は次第に良くなっているので、AM業界も少しずつ良い方向に進むのではないか。ゲーム場のネットワーク事業など大変意欲的な取り組みと思う。ゲームの中身や風営法など業界全体の課題について、協会を中心に英知を集めて対応してほしい」と述べた。

引き続き懇親会が開かれ、乾杯の音頭を金沢副会長がとり、中締めで里見副会長が業界内の問題点などユーモアを交えて挨拶を述べた。

JAMMA第12回通常総会で、上は柿原彬人会長、右上は通産省の藤田昌宏課長、右は新任の里見治副会長、下は会議のようす

JAMMA、理事会

「休会制度」実施

転用機の届出制は撤回

JAMMAが四月二十六日、事務局で開いた第五十八回理事会では、いわゆる七号遊技機の転用機についてJAMMAの決定を覆えすことなど確認した。事業報告書案など総会提出議案を承認した（以下は議事録と高橋和治専務の説明などに基づいている）。

次の正会員二社の入会が承認された。日本ユニカ（本社東京、保木純夫社長）、㈱リバーサービス（本社福岡県久留米市、神宮寺憲人社長）。後者は九八年に退会しており、再入会となる。

理事会では報告がないが、㈱アミューズ、㈱ガゼルの正会員二社が三月までに退会している。九九年度中に退会したのは正会員九社、賛助会員四社、入会したのは正会員四社だった。

会員資格は定款で正会員と賛助会員について定めているが、この区別が会員の実態と一致しないケースが生じている。このため定款の定めに合わせる必要があるが、事務局では定款を大幅に変更解釈することにし、これが前回理事会で承認された。協会員の構成に関することで、少なくとも総会に諮る必要があるが、今回の理事会では、「総会で発表する」ことを決めている（しかし総会では、資料が配布されただけで説明はなかった）。

会員の中に和議を申請したものがあり、「入会金及び会費規定」を一部変更し、和議申請した会員について申請から一年間は会費の納入を免除する、その後の会費ランクと金額は正会員に限り相談して決める——との項目を入れた。「和議が成立せず倒産に至った場合は」その時点で退会扱いとなる、との付則をつけて今年四月から実施した。

しかし和議法は、今年四月から施行された民事再生法に伴い廃止されており、この事実をまったく認識せずに和議申請会社についての特例を認めたことになる。JAMMAではこの特例を「休会制度」と呼んでいるが、その扱いは不明だ。

七号遊技機を八号の遊技設備として転用する場合、元のメーカーからの許諾が必要だとし、許諾を受けていない場合、「健全化を阻害する機械基準」に基づく届出を受けつけないとした、二月一日付決定が覆された。機械基準は賭博防止が目的であり、そのための届出にすぎないにもかかわらず、もとのメーカーによる許諾を必要とするのは間違いである、という太陽自動機の主張が認められたもの。

二月一日付決定は、書面による政策会議で決まったとされている。政策会議は定款にない組織で決定経緯など不明。太陽自動機は二月二十一日、協会に申し入れており、前回（二月二十三日）理事会では結論が出ず、倫理部会に付託していた。なお今回の決定撤回の通知は五月二十一日に行なわれた。

総会提出議案のうち、事業報告書と決算案、事業計画書と予算案は異議なく了承された（しかしこれらが十分審議されていないことは、総会で明らかになっている）。

任期満了に伴う役員改選については、立候補制を採らず、推薦制とすることを政策会議で決めたが、理事会では立候補制を採ることを決めた。五月十日締め切りで立候補者を募ることにした。

以上のほか理事会では、三協会幹部懇談会（五月二十九日、幹事NSA）などの説明があった。

引き続き、JAPEA側委員を加えAMショー委員会の第二回会合が開かれた。収支予算案、運営計画案、合同ショーパーティー実施要領案などが了承された。

今年のAMショーは米国AMOAエキスポ、東京ゲームショウと日程が重なるが、来年は重ならないよう配慮することで了承された。

セタ、3月期決算

主に遊技機関連

親会社アルゼ向けにシフト

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）は五月二十六日、今年三月期決算（連結、単独とも）を発表した。決算期変更のため、九九年六月からの十ヵ月間。連結子会社は日本将棋ネットワークだけ。持分法適用関連会社もナサ・コーポレーションのみ。なおセタの株式の五八・一%はアルゼが所有している。

連結で今年三月期の売上高は二十五億千五百万円、経常利益は三億五千三百万円、最終利益は二億七百万円だった。

部門別売上高は、遊技機関連が十七億二千九百万円、TVゲームが七億九百万円、その他（将棋機品）が七千七百万円。営業利益は遊技機関連の十二億九千七百万円。他は営業損失で、TVゲーム五億四千六百万円、その他二百万円。海外売上高はない。

遊技機関連は親会社アルゼ向けで、画像処理チップの供給、PS用ソフト、パチンコ、パチスロの開発支援など。利益率が高い。TVゲームはPS用ソフトなど。従来からのTVゲーム開発から遊技機関連に業務をシフトしている。

セタでは総合的レジャー施設自動管理運営システムの開発を開始しており、来期には遊技機用ハウスカードシステムを発売する。

二〇〇一年業績予想は中間期で売上高十八億五千六百万円、経常利益千七百万円、中間利益四千三百万円、また通期で売上高四十一億二千四百万円、経常利益三億五千九百万円、最終利益三億三千七百万円としている。

単独の今年三月期売上高は二十四億六千九百万円、経常利益は三億六千七百万円、当期利益は二億二千百万円だった。

二〇〇一年三月期では中間期で売上高十八億二千六百万円、経常利益二千七百万円、中間利益五千二百万円、また通期で売上高四十億六千百万円、経常利益三億七千八百万円、当期利益三億五千六百万円と予想している。

アトラス、3月期決算
連結で連続赤字
単独は減収でも黒字回復

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は五月二十九日、三月期決算（連結、単独とも）を発表、連結で連続赤字となった。アピエスなど三社増え、連結子会社は七社。

二〇〇〇年三月期連結の売上高は前年比四・一%増の百九十九億八千九百万円、経常損失は九千四百万円（前年は十一億千四百万円）、最終損失は五億二千百万円（前年は六十一億二千二百万円）だった。

部門別売上高は、業務用（写真シール機など）が八・〇%減の九十一億四千七百万円、家庭用が一三・二%減の四十八億千六百万円、オペレーション収入が六二・七%増の六十億二千四百万円。

部門別営業損益は、業務用が四億三千万円の利益（二億千五百万円の損失）、家庭用が六・二%減の利益一億六百万円、オペレーションが一億五千七百万円の損失（一億七千百万円の利益）。

業務用では写真シール機が後退、「ネイルモア」も試験的導入にとどまった。香港など東南アジアで伸ばしたが、米国ではレベニューシェア方式で普及を進めたものの、償却負担が増えた。家庭用では「ペルソナ2・罪」など継続したが、開発遅れなどあって減少した。

ゲーム場運営では「ゲームパニック横浜」など二店開設。アピエスを取得したが、不採算店を閉鎖した。

海外売上高は全体の一〇%未満のため示されていない（前年は一五・四%で示されている）。

特別利益三億九千四百万円に対し、訴訟費用二億八千百万円を含む特別損失八億四千三百万円を計上した。和解金は示されていない。

今期は業務用で「プリネットステーション」を展開、米国、アジアでの写真シール機にも力を入れる。家庭用では「ペルソナ2・罰」などを出荷する。オペレーションでは新規開設を抑制、既存店を充実させるほか、子会社の不採算店について業態変更など進める。

二〇〇一年三月期については、中間期で売上高九十一億六千万円、経常利益一億四千万円、中間損失一億七千万円を、また通期で売上高百九十九億、経常利益七億円、最終利益四千万円と黒字回復を見込んでいる。

単独決算では今年三月期の売上高は七・一%減の百七十六億二千三百万円、経常利益は八億二千七百万円（四億六千七百万円の損失）、当期利益は二億四百万円（五十八億三千八百万円の損失）と黒字だった。

二〇〇一年三月期単独については、中間期で売上高八十六億六千万円、経常利益三億千万円、中間利益千万円、また通期で売上高百八十七億円、経常利益十一億円、当期利益四億四千万円と増収増益を見込んでいる。

三精輸送機、3月期決算
遊園施設が激減
オペレーションは微増に

三精輸送機㈱（本社大阪府吹田市、本多孟社長）は五月十九日に三月期決算（連結、単独とも）を発表した。連結子会社はサンエースなど三社に、二社を加え五社となった。

連結決算での売上高は前年比一〇・三%減の百六十六億九千七百万円、経常利益は一八・一%減の二十二億千六百万円、最終利益は一〇・八%増の十一億四百万円だった。

部門別売上高は、製造販売が一二・一%減の百三十九億七千八百万円、レジャーサービス（遊園地、SCでのオペレーション収入）が〇・二%増の二十六億四千八百万円、不動産（ビル賃貸）が〇・八%減の九千八百万円。

製造販売のうち、昇降機は四・三%減の二十八億四千七百万円、舞台機構は一・九%減の五十二億四百万円、遊園施設は七五・七%減の四億五千万円、修理保守は四・七%減の五十四億七千五百万円で、遊園施設の落ち込みが目立っている。

営業利益は、製造販売が二十五億五千八百万円、レジャーサービスが一億九百万円、不動産が四千五百万円だった。

二〇〇一年三月期については、中間期で売上高八十五億三千万円、経常利益十一億三千万円、中間利益五億六千万円を、また通期で売上高百六十億七千万円、経常利益十八億五千万円、最終利益九億円を見込んでいる。

単独決算では三月期の売上高は一〇・三%減の百六十六億四千八百万円、経常利益は一七・九%減の十六億千五百万円、当期利益は七・九%増の八億七千八百万円だった。

部門別売上高のうち、遊園施設営業は〇・七%増の二十五億九千二百万円となっている。

二〇〇一年三月期については、中間期で売上高八十五億円、経常利益八億円、中間利益四億五千万円、また通期で売上高百六十億円、経常利益十三億円、当期利益七億二千万円を予想している。

テクモ、3月期決算
家庭用で伸ばす
今期業務用は70%減見込む

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は五月二十六日、三月期連結決算を発表した。連結子会社はテクモエイト、米国テクモの二社。単独決算は十五日に発表している。

今年三月期連結の売上高は前年比一一・三%増の百六億七千五百万円、経常利益は二九・〇%増の十一億四千四百万円、最終利益は三〇・六%増の六億五千三百万円と好調だった。

部門別売上高は、業務用が五・九%減の十三億三千七百万円、家庭用が二九・三%増の五十四億千六百万円、オペレーション収入が一・四%減の三十九億二千百万円。営業利益は業務用が三八・一%減の三千四百万円、家庭用が四二・九%増の十七億三千五百万円、オペレーションが三三・三%増の四億千二百万円。

なお海外売上高は十六億八千八百万円で、比率は七・五%から十五・九%に増えた。地域別では北米一四・三%、その他一・六%。

業務用では「デッドオアライブ2」など出荷したが、いぜん市場は厳しい状態としている。家庭用では同ゲームのPS2版、海外DC版など投入し伸ばした。ゲーム場は前年度末開設の東広島、四月開設の九州・大川の二店が寄与した。新設開設は六店（首都圏一、九州二、沖縄三）、閉鎖は四店（中部二、沖縄二）で五十三店となった。

二〇〇一年三月期について、業務用で市場後退が続き売上高四億千三百万円（前期の約三〇%）しか見込んでいない。家庭用は六十四億七千七百万円とさらに伸ばし、オペレーションも四十億三千三百万円に増やせると見ている。

業績予想では、中間期で売上高四十九億八千五百万円、経常利益四億三千九百万円、中間利益二億二千八百万円、また通期で売上高百九億二千五百万円、経常利益十五億二千三百万円、最終利益九億二百万円と、増収増益を見込んでいる。

今年三月期単独の売上高は一〇・〇%増の百四億千四百万円、経常利益は一八・〇%増の十二億九千九百万円、当期利益は一五・七%増の六億七千六百万円だった。

部門別売上高は、業務用、オペレーションが連結決算と同じで、家庭用が三六・六%増の五十一億五千五百万円。営業利益、今期見通しもほぼ同じ。輸出は計十四億二千八百万円で、輸出比率は六・三%から一三・七%に増えた。部門別では、業務用が五〇・一%減の八千四百万円と減らしたが、家庭用が四〇六・一%増の十二億四千七百万円と大きく伸ばした。

二〇〇一年三月期については、中間期で売上高四十八億千百万円、経常利益四億五千万円、中間利益二億六千百万円、また通期で百六億二千二百万円、経常利益十四億二千七百万円、当期利益八億二千八百万円と予想。

テクモはJAMMA会長会社だが、今期業務用売上高が前期比七〇%減、全体の四%と予想するほど、業務用AM機市場の後退が進んでいることになる。

トムス、3月期決算
AMは増収増益
財務体質強化のため赤字

㈱トムス・エンタテインメント（旧キョクイチ、本社名古屋、駒井徳造社長）は五月二十五日、三月期決算（連結、単独とも）を発表した。連結子会社は大王振興など五社で、今回から二社増えた。持分法適用会社は一社。

連結決算で今年三月期の売上高は前年比九・六%増の九十七億七千八百万円、経常利益は九六・四%増の三億九百万円、最終損失は二億九千九百万円（前年は五十五億二千五百万円）だった。

部門別売上高は、アニメ映画が二六・三%増の五十一億五千七百万円、アミューズメントが四・八%増の三十九億三千万円（うち運営収入三十七億四千五百万円、その他収入一億八千五百万円）、その他（映像ソフト制作、毛皮皮革製品）が三六・五%減の六億九千百万円。

営業利益はアニメ映画七億二千四百万円、アミューズメント三億四千百万円、その他五百万円となっている。

経常利益を増やしたが財務体質強化のため投融資などへの引当て、評価損を計上したことから赤字となった。

二〇〇一年三月期については、中間期で売上高五十億円、経常利益三億五千万円、中間利益ゼロを、また通期で売上高百二億円、経常利益四億八千万円、最終利益ゼロと予想している。

単独決算では三月期の売上高は八・六%増の八十六億千六百万円、経常利益は八・六%減の五億六千四百万円、当期利益は一億千百万円（四十九億八千万円の損失）となった。

部門別売上高はアニメ映画が一八・七%増の四十八億四千六百万円、アミューズメントが八・四%増の三十億千九百万円などとなっている。

今期業績予想については、中間期で売上高四十億五千万円、経常利益三億千万円、中間利益六千万円、通期で売上高八十三億円、経常利益六億七千万円、当期利益一億五千万円を見込んでいる。

TDL、9月から
入園料を値上げ
イクスピアリは7月開業

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は、東京ディズニーランド（TDL）のチケット料金を九月一日から値上げすると五月十五日発表した。

TDLのチケット料金は九六年四月以降据え置かれてきたが、すべてのチケット料金を見直し四－一二%値上げする。

入園料（大人）は現行三千六百七十円が三千九百円に、パスポートは五千二百円が五千五百円になるほか、スターライトパスポートは四千五百円、年間パスポートは一二%値上げし四万円に、団体向けチケットも約六%引き上げられる。

また舞浜駅前に七月七日オープンする複合商業施設「イクスピアリ」に出店するすべての店舗が決定したと、五月八日発表した。同施設は百二十の物販・飲食店、十六スクリーンのシネマコンプレックス、子ども向けの遊びなどを備えたゾーン「キャンプネポス」で構成される。

ナムコ、10月に
ナルを吸収合併

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月二十三日、同社筆頭株主の㈱ナル（同社長）を十月一日付で吸収合併すると発表した。ナルの一株当たりナムコの五十九株を割当てる。その結果、中村社長が一八・八%を所有する筆頭株主になる。

ナルは八四年二月設立のリース会社で、中村社長が九九・九%所有している。九九年十二月期の売上高は十億千六百万円、経常損失五億七千九百万円、当期利益一億五百万円。ナルの営業は、中村社長が所有するもうひとつの会社、マルに全面譲渡される。マルはナムコの株式の一〇・四%を所有する第二位株主で、事業を継続する。

AOU、通常総会

ゲーム場で補導1.5万人

遊技機賭博は後を絶たない、と警察庁

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長、正会員四十七団体）は五月十九日、東京の赤坂プリンスホテルで第十一回通常総会を開き、役員改選により入江会長を再選した。委任十四を含む三十八団体が出席、九団体が欠席した。表決権では七十三のうち六十二が出席したことになる。

入江会長が挨拶し「AOUは創立十周年を迎え、活動は地道ながらも充実してきており、社会的にもそれなりの評価を得ている。しかし業界を取り巻く環境はますます深刻化し、今まで経験したことのない厳しいものとなっている。こうした状況の中でAOUは、最も身近で安全なレジャー施設としての存在を強くアピールしながら、業界の一層の健全化をめざし地域社会との相互理解を深めながら諸活動を進めており、新年度も専門委員会を設けて活動を充実させたい」と述べた。

来ひんとして警察庁・生活環境課の佐藤正夫課長は、「ゲーム機設置営業は国民に身近な娯楽の場を提供し社会的役割も大きくなっているが、一方で問題もある。ゲームセンターで昨年、喫煙や怠学などにより約一万五千人の少年が補導され、一昨年に比べ約四千人も増え、数的には依然として少年に悪影響を与えていると言える。また遊技機賭博事犯は昨年十八件、六百三十二人を検挙、六十四店を摘発し、うち八号許可店は二十二店で少し減少したが、後を絶たない状況だ。さらに八号営業の行政処分は百九十七件あり、うち五十二件が変更届出、三十六件が従業員名簿備え付け、二十七件が年少者立入り制限表示、二十五件が営業終了時間のそれぞれ義務違反だった。八号営業は年少者の立入りが認められているだけに、健全育成に障害を及ぼすおそれのあるものは使用せず、不良行為などの対応について再点検してほしい」と語った。

総会議案では、平成十一年度事業報告案、十二年度事業計画案、決算案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業報告で傘下の延べ会員数は千十三社となり前年度に比べ九十六社（九・五％）も減少、賛助会員は九十五社で十社減少したと報告。また理事会は四回、事業活動を検討する運営委員会と専門委員会は計二十七回開催しているが、その具体的な議事内容は明らかにしていない。このため何を決めたのかなどほとんど分からない。

決算では、一般会計の会費収入が賛助会員会費一千万円を含め二千十三万円、事業収入がAOUニュースの広告掲載料八十四万円と講座会費三十万円で計百十四万円。

またAOUエキスポ関係の特別会計では、事業収入が出展料一億五百万円、入場料約一千七百万円を含め十二億六千万円。東京都協への「業務委託費」として従来の半額の四百万円など支出し、一般会計へAOUエキスポの収益として三千四百万円繰り入れた。この結果単年度収支で一般会計が約百四十万円の赤字、特別会計と合わせると約三十四万円の黒字となった。「収入が減ったが、支出を圧縮したことによる」との説明があった。

事業計画については前年度を踏襲した上で、活動を活発化させるため運営委員会の下に「政策委員会」を新設する、「ゲームの日」を中心にファン感謝事業を行なうなどの説明があった。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦候補の理事十一名と監事二名が承認された。うち新任の理事は畑晴夫氏（㈲ニュースター、山梨県協会長）、橘正裕氏（㈱ナムコ、東京都協副会長）、稲増龍夫氏（法政大教授）の四名。監事二人は新任で村山喜男氏（㈲東横娯楽、神奈川県協会長）と深沢広氏（税理士）。

新理事の互選により会長に入江氏、副会長に真鍋勝紀氏（以上再任）と長反隆典氏（大長商事㈱、福岡県協会長、新任）を選任した。なお退任は川楠俊太郎氏（副会長）、滝口正氏（理事）、中嶋豊彦氏（監事）、宮崎金助氏（同）。

総会終了後、懇親会が開かれ真鍋副会長が乾杯の音頭をとり、橘理事が中締めを行なった。

写真はAOU第11回通常総会にて上は警察庁の佐藤正夫課長、右上は入江昭造会長、右下は橘正裕理事、下は会議のようす

スガイ、3月期決算

ゲーム場12％減

ダービーOCで回復図る

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、藤直樹社長）は五月十七日、今年三月期（単独のみ）決算を発表、減収だが黒字回復した。連結決算はない。

二〇〇〇年三月期の売上高は前年比一〇・五％減の六十億七千五百万円、経常利益は二二・一％増の千五百万円、当期利益は七千三百万円（前年は三億四千万円の損失）だった。

部門別売上高は、ゲーム場が一一・九％減の二十六億千三百万円、ボウリング場が一二・〇％減の十六億二千七百万円、カラオケが五・八％減の四億四千六百万円、その他AM施設（ビリヤード場、バッティングセンター、マンガ喫茶など）が一二・九％減の三億五千二百万円、映画興行が五・〇％減の十億千万円、その他（不動産賃貸収入、カラオケ機器の販売など）が二一・七％減の二千四百万円となっている。

ゲーム場では九九年十二月以降、「ダービーオーナーズクラブ」を五ヵ所に導入し、売上回復につなげた。ボウリング場では営業を強化し、一月以降回復させた。カラオケルームでは料金体系を改善し、大幅増となる店が増えた。本社ビルで十二月にマンガ喫茶を開設し、インターネットのパソコンを設置して人気を集めた。三月にはビリヤード場、ゲーム場を縮小し、人気の兆しが出た卓球台を配置した。しかし前半のボウリング、ゲーム、カラオケの全国的低迷と、八月の猛暑に伴う落ち込みを補うことができなかった。

映画興行では夏休み映画、正月映画に超大ヒット作がなかった。

室蘭市の道路拡幅工事に伴う既存映画館の立ち退きに対し営業補償一億三千三百万円があり、特別利益に計上した。

今期はボウリング、カラオケが前年比でプラスに転じ、ゲームも回復傾向にあると期待している。しかし中間期については売上高二十八億七千万円、経常損失七千五百万円、中間損失八千五百万円と減収赤字を予想。また通期では売上高五十九億円、経常利益五千万円、当期利益二千万円を予想している。

なお同社は五月二十二日、㈱ゲオ（本社愛知県春日井市、遠藤結城社長）との業務提携を発表した。ゲオはビデオなどのレンタル・リサイクル会社。スガイの筆頭株主である須貝富安取締役相談役が一四・五％の株式をゲオに譲渡し、業務提携することになった。これに伴い、レンタルビデオなどに進出する予定。

大分県協、通常総会

宮永会長を再選

県警担当官による講演も

大分県アミューズメント施設営業者協会（事務局大分市、宮永繁会長、会員十一社）は五月十日、大分市内のコンパルホールで第十六期通常総会を開き、役員改選により宮永会長を再選した。同総会には委任一社を含む十一社が出席した。

平成十一年度事業報告案と決算案、十二年度活動計画と予算案はいずれも異議なく承認された。うち活動計画では、今年も養護施設の児童を城島後楽園遊園地に招待する（十一月十一日）ことを決めたほか、会員の拡充、青少年健全育成への積極的協力を挙げている。

㈲エス・ジー・オー、開世通商㈱の二社が退会したとの報告があった。

役員改選は任期満了に伴うもので、副会長＝井上三千尋氏（㈱ナムコ）、理事＝本田三治氏（大鵬物産㈱）の二名が新任となった。

議事終了後、県警から講師を招いて講演会を開き、これには会員の店舗管理者らを含め約三十人が出席した。生活安全企画課の末房実警部は、改正風営法の主な内容を説明し、八号営業の営業時間や年少者の入場制限時間など遵守事項の徹底を求めた。また少年課の宇都和人警部は、少年犯罪の現況と今の子どもたちの考え方などについて講演した。

WS用通信端末

年内にも米国で出荷予定

バンダイはハンドヘルドTVゲーム機「ワンダースワン」（WS）用の通信アダプター「ワンダーゲート」に代わる通信端末、「ワイヤレス・ワンダーゲート」を年内にも米国で発売する。携帯電話なしにネット接続するもので、価格は未定。

「WS」は国内ですでに百四十万台を出荷しており、年内にも米国で発売する。その際、米国の通信機器メーカー、ルーセント・テクノロジー社と共同でネットサービスを開始するとともに、「ワイヤレス・ワンダーゲート」を発売する予定。

岐阜県協、理事会

真鍋会長が退任

鈴木副会長が会長に

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長）は四月二十六日、岐阜市内の銘石苑で四月度理事会を開き、真鍋氏が会長を退任するため鈴木雅也副会長（㈱ウィザード）を会長に選任した。

これに伴い副会長の後任に牧野真信氏（ACグランド）を選任。また副会長だった㈱サンスイの三浦保夫社長が松前勝義常務と交代し、松前氏が副会長を引き継ぐことを承認した。これで正副会長がすべて新任となった。

真鍋氏は同協会設立（八四年九月）以来十六年近く会長を務めてきた。今後は理事にとどまる。

このほか総会提出議案を審議した。うち事業計画では、県警から講師を招いての勉強会を従来の年一回を二回に増やすなどの内容を盛り込んだ。

なお通常総会は六月二十一日、岐阜市内の長良川ホテルで開催する。

バンプレスト

伍賀社長の尊父が死去

伍賀　隆雄氏（ごか・たかお＝伍賀槌太㈱バンプレスト社長の父）六月一日午前七時四十八分、肺炎のため岡山市内の病院で死去、八十四歳。自宅は岡山市中島二八三。葬儀・告別式は六月三日午後一時から自宅で行なわれた。喪主は長男槌太（つちた）氏。

ネオジオワールド東京

ヘアデザインも

性格分析アトラクションに

㈱SNK（本社大阪、北野一成社長）は五月二十九日、直営AMパーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」（東京臨海副都心）に新アトラクション「シザーズマジック」を六月二十四日導入すると発表した。

これはヘアスタジオ型性格分析アトラクションで、都内の有名ヘアサロン八店の協力によるヘアデザイナーが、利用者の性格に合ったヘアスタイルに髪を切らずにコーディネートするというもの。

ヘアデザイナーを八人から選択後、人間の性格を五つの心の領域に分けて分析する「エゴグラム」による心理テストを行なう。その結果をもとにヘアスタイルを変えた利用者の写真とヘアデザイナーによるアドバイスシートを提供する。所要時間約六分。利用料金六百円。

アトラクション「シザーズマジック」のイメージ

論潮

ITと現実

インターネット、ネットワーク、イーコマースという言葉が頻繁に使われることになった。IT（インフォメーションテクノロジー）など、はその意味をまったく理解できない人物によって演説に使われるほどである。

ネットワーク関連株の株価は、乱高下を繰り返しており、本当のところ、どれほどの株価が標準的なのかも分からないほど、これらの言葉に人々は振り回されている。

振り回しているのはいろいろだが、その筆頭は証券会社で、株式への投資を勧めるのに際して、ネットワーク関連株を材料に使うというわけだ。

ただし、勧める株式の会社がどれほど将来性があるか、情報公開を含めた経営上のレベルがどれほど高いか、などを具体的に示すわけではないので、口車に乗せられた投資家は後で泣くことになるかもしれない。

インターネットはごく身近な情報手段となってきているが、自分で体験したことのない人にとっては、まったく関係がない。このギャップはどうしようもない現実として現れる。ウィンドウズパソコンが急速に普及したのに伴い、著しく低価格化が進み、また一段と使いやすくなった。しかしパソコンになじめない人にとっては、いぜんとして高価で難解な電気器具に過ぎない。これは家庭用TVゲーム機を端末機として使う場合でも同じことである。

ギャップが厳然としてあるため、ネットワークでないものをネットワークと呼んだりする傾向も出てきたりする。ITを言葉として使うというのもその一例だ。そういう傾向は事態を混乱させるだけだ。

昔からゲーム業界では最新の電子技術を取り入れてきたが、ネットワークとなると日本特有の電話事情という障壁があるためか、なかなか前へ進めなかった。それが業務用ゲーム機でもネットワークの時代に入るという。

しかしそれが料金を払う値打ちがあるものなのかどうかは、やってみなくては分からない。

大店立地法施行に伴い

風営法施行令も一部改正に

大規模小売店舗立地法が六月一日に施行されたのに伴い、五月三十一日に関係政令の整理に関する政令が公布された。うち風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）施行令は第一条の三第二号が、次のように改正（傍線は改正箇所）、施行された。

第一条の三　第二号

大規模小売店舗（大規模小売店舗立地法（平成十年法律九十一号）第二条第二項に規定する一の建物であって、その建物内の店舗面積（同条第一項に規定する小売業を営むための店舗の用に供される床面積をいう。）の合計が五百平方メートルを超えるものをいう。）内の区画された施設（当該大規模小売店舗において営む当該小売業の顧客以外の者の利用に主として供されるものを除く。）

コナミ、TVゲーム化

ゴルフでも独占

JGTO公式スポンサーに

コナミはこのほど日本ゴルフツアー機構（JGTO）の公式スポンサーとなり、プロゴルフのツアーや選手などのデータを採り入れた独占的TVゲーム化権を取得したと五月二十二日発表した。

その第一作として、PS用ソフト「実況ゴルフマスター2000」を三月三十日発売した。これはJGTO主催ツアーに参加するジャパンゴルフツアー選手会所属の男子プロゴルファー十二人のデータを採用したゴルフゲーム。

この独占権は家庭用TVゲームに限るのか、業務用TVゲームにも及ぶのかなど具体的なことについては、TVプロ野球ゲーム化権の場合と同様、同社では「何も言えない」としている。

サミー

CG技術開発の子会社設立

サミーはCG技術開発の子会社、㈱クワットロテクノロジー（本社東京都港区北青山、日比野陽一郎社長）を、完全子会社として五月二十九日に設立した。六月五日に発表した。

新会社はCG技術をもとに、家庭用ゲームソフト開発のための開発ツール、インターネット関連ツールなどを開発するのが主な業務。サミーグループ内における映像技術開発部門を担当する。

初年度売上高は七千万円を見込んでおり、三年後に二十億円まで増やすとのこと。

イサオ新社長に

元IBMの大山氏

CSK／セガグループのネットワークサービスプロバイダー、㈱イサオの新社長に大山俊道氏が五月一日付で就任。大川功会長兼社長は会長となった。五月二十三日に発表した。

大山俊道氏（おおやま・としみち）は七一年関西大法卒、日本アイ・ビー・エム入社。九六年取締役、九八年eビジネス担当を経て今年二月退社。三月にスター・アルファ設立し会長。宮崎県出身。五十三歳。

人事異動

北陸エンタープライズ
（5月11日）会長（社長）川添武子▽社長（専務）川添貴一郎▽専務（取締役）川添光央

三和電子
（6月1日）会長（社長）斉藤まり子▽社長（取締役）岡部健治

セガ・エンタープライゼス
（6月29日）取締役、イサオ社長大山俊道

事務所移転

平塚樹脂㈱・営業本部＝東京都台東区上野五丁目六番十号、台和上野ビル7F、☎5816－5911

Game Machine's Best Hit Games 25

2000年上半期ベストヒットゲームズ25

「鉄拳TT」首位 2位は「餓狼」に

TVゲーム機のソフトウェア部門（ミディ型など汎用キャビネットで使用されるいわゆる基板タイプ）の二〇〇〇年上半期のトップは、ナムコのCG格闘ゲーム「鉄拳タッグトーナメント」（九九年七月出荷）となった。

同ゲームは「システム12」基板を使用したシリーズ四作目で、キャラ数を大幅に増やしキャラ二人交代制によるシリーズ初のタッグ方式を採用。九七・九八年と二年連続年間一位となった「鉄拳3」の人気を引き継ぎ、九九年下半期は四ヵ月分の集計ながら三位（「3」は二十二位）だった。本紙チャートでは首位になったのは一回だけだが、常に上位で安定した人気を維持している。

二位はSNKの格闘ゲーム「餓狼-マーク・オブ・ザ・ウルブズ」（九九年十一月）。シリーズ九作目で、キャラを一新しグレードアップしたことで強い人気を集めた。

三位はセガ社のCGサッカーゲーム「バーチャストライカー2ver2〇〇〇」（九九年八月）で「ナオミ」（従来シリーズは「モデル3」）基板使用。九九年下半期は三・五ヵ月分ながら五位につけ、前作同「99」（九八年十二月）がトップだったのが順位が入れ代わった。それでも「99」は八位と健闘している。同シリーズはバージョンアップしながら高い人気を引き継いできており、この一年間本紙チャートに入ったサッカーゲームは同シリーズのみで、サッカーゲームファンを独占している。

四位はナムコのパズルアクションゲーム「ミスタードリラー」（九九年十一月）。分かりやすく奥が深いゲーム性で幅広いファン層を引きつけた。

五位はテクモのCG格闘ゲーム「デッド・オア・アライブ2」（九九年十一月）で、集計ではマイナーチェンジ版同「ミレニアム」（九九年十二月）も含めた。「ナオミ」基板使用。初心者でも楽しめる操作方法の採用により、人気を集めた。

六位はセガ社のリアルなCGテニスゲーム「パワースマッシュ」（九九年十二月）。チャートでも勢いがある。

七位はカプコンのCG格闘ゲーム「ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産」（九九年九月）。同社格闘ゲームは九位「ストリートファイターⅢ・サードストライク」（九九年五月）、十三位「マーヴルVSカプコン2」（二〇〇〇年三月）、十七位「ストリートファイターZERO3」（九八年七月）がある。うち「マーヴルVSカプコン」は二・五ヵ月分ながら上位に迫る勢いで、チャートでもトップを維持している。

十位は彩京の「ストライカーズ1999」（九九年十月）でシューティングゲームは同機のみ。十一位はSNKの人気シリーズ「ザ・キング・オブ・ファイターズ99」（九九年七月）で九九年下半期四位だった。

十二位は彩京の麻雀ゲーム「対戦ホットギミック3」（九九年八月）。麻雀ゲームはこのほか十九位の同「対戦ホットギミック・快楽天」（九八年十一月）、二十一位のジャレコ／セガ社「アイドル雀士スーチーパイⅢ」（九九年九月）、二十五位のビデオシステム「ファイナルロマンスR」（九五年十二月）が入った。

パズルゲームは「テトリス」（八八年十二月）が十四位で十一年半にわたりなお健在。十六位のタイトー「スーパーパズルボブル」（九九年三月）が前期に続いて健闘した。

TVゲーム機――ソフトウェア

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）	1932
2	餓狼-マーク・オブ・ザ・ウルブズ（SNKネオジオ）	1926
3	バーチャストライカー2 ver.2000（セガ社Naomi）	1882
4	ミスタードリラー（ナムコ）	1654
5	デッド・オア・アライブ 2（テクモ）	1546
6	パワースマッシュ（セガ社Naomi）	1533
7	ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産（カプコン）	1251
8	バーチャストライカー2 ver.99（セガ社Naomi）	1217
9	ストリートファイターⅢ・サードストライク（カプコン）	1159
10	ストライカーズ1999（彩京）	1149
11	ザ・キング・オブ・ファイターズ99（SNKネオジオ）	1103
12	対戦ホットギミック 3（彩京）	929
13	マーヴルVSカプコン 2（カプコン）	851
14	テトリス（セガ社）	821
15	ギャロップレーサー 3（テクモ）	754
16	スーパーパズルボブル（タイトーGnet）	723
17	ストリートファイターZERO 3（カプコン）	716
18	スーパーワールドスタジアム99（ナムコ）	715
19	対戦ホットギミック・快楽天（彩京）	702
20	すくすく犬福（ビデオシステム）	658
21	アイドル雀士スーチーパイ Ⅲ（ジャレコ/セガ社Naomi）	648
22	ハイパービシバシチャンプ（コナミ）	637
23	ダイナマイトベースボール99（セガ社Naomi）	624
24	上海・万里の長城（サン電子／テクモ）	615
25	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ）	595

完成品タイプでは「DDRサード」トップ

アップライト、コックピット型など完成品タイプのTVゲーム機では、コナミのダンスシミュレーションゲーム機「ダンスダンスレボリューション（DDR）サードミックス」（九九年十一月）が上半期一位となった。「DDR」シリーズは第一作（九八年十一月）が九九年上半期一位、二作目の「セカンドミックス」（九九年二月）が同下半期一位と強い人気を引き継いでいる。

同社音楽ゲームは六位「ドラムマニア」（九九年七月）、九位「ギターフリークス・セカンドミックス」（同）、十位「ポップンミュージック3」（九九年九月）、十二位「ビートマニア・フィフスミックス」（同）と計五機種が入った。しかし「DDR」以外はバージョンアップ版が短期間で次々と出てくるためライフサイクルが短く、チャートでも欄外に去るのが早い。音楽ゲームは全体的に衰えつつある。

二位はセガ社のCGマラカスゲーム機「サンバDEアミーゴ」（九九年十二月）。他の音楽ゲーム機とは異なる操作方法により、チャートでも高い人気を維持している。

三位はセガ社のCGガンゲーム機「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」（九八年十一月）。九九年下半期二位で根強い人気がある。

ガンゲーム機は、九九年下半期三位だったナムコ「タイムクライシス2」（九八年四月）が四位、同機の流れをくむ同「クライシスゾーン」（九九年十二月）が五位、コナミ「サイレントスコープ」（九九年八月）が十一位。

セガ社「ダービーオーナーズクラブ」（九九年十月）は十三位だが、現在最も勢いがある。

完成品タイプのTVゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ）	1563
2	サンバDEアミーゴ（セガ社）	1547
3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（セガ社）	1430
4	タイムクライシス 2（ナムコ）	1416
5	クライシスゾーン（ナムコ）	1285
6	ドラムマニア（コナミ）	1182
7	バトルギア（タイトー）	1171
8	パワーショベルに乗ろう!!（タイトー）	1015
9	ギターフリークス・セカンドミックス（コナミ）	942
10	ポップンミュージック 3（コナミ）	872
11	サイレントスコープ（コナミ）	858
12	ビートマニア・フィフスミックス（コナミ）	801
13	ダービーオーナーズクラブ（セガ社）	775
14	スリルドライブ（コナミ）	676
15	F355チャレンジ（セガ社）	662

その他部門では「ストリートスナップ」

その他アーケードゲーム機部門はTVゲームのほかフリッパー、クレーン機などを除外している。フリッパーはデータ量が極端に少なくなったため、九六年分までで集計を廃止した。クレーン機などは、景品の人気によって機械のオペレーション収入が大きく左右されるため集計に含めていない。

この分野の一位は、九八年下半期から連続でトーワジャパンの「ストリートスナップ」（九八年四月）となった。新機種としてメイクソフトウェア「フォト&シール・キララ」が四位、オムロン「ピュアショット」が五位、ナムコ「クイック&クラッシュ」が八位、IMS／アトラス「ラリーポイント2」が十一位に登場。このほかは昨年下半期とあまり変わってない。

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ストリートスナップ（トーワジャパン）	1824
2	スーパープリクラ21（アトラス）	1008
3	プリント倶楽部 2（アトラス）	886
4	フォト&シール・キララ（メイクソフトウェア）	778
5	ピュアショット（オムロン）	741
6	プリプリキャンバス（コナミ）	704
7	デカプリ（アイエムエス）	606
8	クイック&クラッシュ（ナムコ）	585
9	なんでもシール委員会（ジャレコ）	561
10	透明マジック（オムロン）	558
11	ラリーポイント 2（アイエムエス/アトラス）	508
12	手相占い・ちょっとみせて（セガ社）	491

全国の主なロケーション（現在32ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（一月一・十五日号から六月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「二〇〇〇年度上半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

府県別／業態別「許可営業所」

(1999年12月末現在)

許可営業所

管区	区分／都道府県	業態別営業所数							業態別備付台数						
		専業店	併設店			計	前年計	増減率	専業店	併設店			計	前年計	増減率
			飲食店	その他	小計					飲食店	その他	小計			
北海道	道本部	169	277	28	305	474	509	▲ 6.9%	9,907	1,416	1,086	2,502	12,409	13,718	▲ 9.5%
	函館方面	10	16	1	17	27	31	▲12.9%	606	63	2	65	671	798	▲15.9%
	旭川方面	27	80	8	88	115	119	▲ 3.4%	1,230	821	271	1,092	2,322	2,328	▲ 0.3%
	釧路方面	15	60		60	75	80	▲ 6.3%	1,557	367		367	1,924	2,075	▲ 7.3%
	北見方面	11	64	3	67	78	82	▲ 4.9%	538	389	47	436	974	986	▲ 1.2%
	小計	**232**	**497**	**40**	**537**	**769**	**821**	**▲ 6.3%**	**13,838**	**3,056**	**1,406**	**4,462**	**18,300**	**19,905**	**▲ 8.1%**
東北	青森県	70	351	35	386	456	476	▲ 4.2%	5,279	2,297	264	2,561	7,840	7,882	▲ 0.5%
	岩手県	44	128	38	166	210	231	▲ 9.1%	3,273	750	756	1,506	4,779	4,963	▲ 3.7%
	宮城県	116	56	36	92	208	215	▲ 3.3%	7,820	471	692	1,163	8,983	9,393	▲ 4.4%
	秋田県	56	24	43	67	123	137	▲10.2%	2,639	295	862	1,157	3,796	4,184	▲ 9.3%
	山形県	38	13	7	20	58	64	▲ 9.4%	2,532	55	134	189	2,721	2,748	▲ 1.0%
	福島県	87	30	40	70	157	176	▲10.8%	6,807	193	379	572	7,379	7,516	▲ 1.8%
	小計	**411**	**602**	**199**	**801**	**1,212**	**1,299**	**▲ 6.7%**	**28,350**	**4,061**	**3,087**	**7,148**	**35,498**	**36,686**	**▲ 3.2%**
警視庁		**1,312**	**419**	**65**	**484**	**1,796**	**1,881**	**▲ 4.5%**	**67,042**	**4,825**		**4,825**	**71,867**	**72,521**	**▲ 0.9%**
関東	茨城県	109	32	96	128	237	244	▲ 2.9%	4,161	464	1,374	1,838	5,999	5,978	0.4%
	栃木県	110	80	139	219	329	347	▲ 5.2%	7,420	518	2,295	2,813	10,233	9,880	3.6%
	群馬県	82	25	91	116	198	224	▲11.6%	5,402	366	2,959	3,325	8,727	9,800	▲10.9%
	埼玉県	339	42	82	124	463	549	▲15.7%	24,030	445	1,651	2,096	26,126	26,939	▲ 3.0%
	千葉県	266	63	159	222	488	540	▲ 9.6%	17,491	874	2,423	3,297	20,788	21,876	▲ 5.0%
	神奈川県	495	254	111	365	860	898	▲ 4.2%	28,196	2,423	1,209	3,632	31,828	31,442	1.2%
	新潟県	98	32	26	58	156	162	▲ 3.7%	8,601	1,121	972	2,093	10,694	10,576	1.1%
	山梨県	46	107	2	109	155	174	▲10.9%	2,517	793	7	800	3,317	3,659	▲ 9.3%
	長野県	119	64	40	104	223	236	▲ 5.5%	6,434	425	1,391	1,816	8,250	8,031	2.7%
	静岡県	182	32	53	85	267	294	▲ 9.2%	11,519	363	851	1,214	12,733	13,021	▲ 2.2%
	小計	**1,846**	**731**	**799**	**1,530**	**3,376**	**3,668**	**▲ 8.0%**	**115,771**	**7,792**	**15,132**	**22,924**	**138,695**	**141,202**	**▲ 1.8%**
中部	富山県	63	29	11	40	103	103	0.0%	3,054	533	1,003	1,536	4,590	4,660	▲ 1.5%
	石川県	60	76	24	100	160	179	▲10.6%	5,468	857	930	1,787	7,255	7,330	▲ 1.0%
	福井県	26	251	5	256	282	296	▲ 4.7%	1,775	1,019	272	1,291	3,066	3,123	▲ 1.8%
	岐阜県	115	74	18	92	207	219	▲ 5.5%	6,220	438	748	1,186	7,406	7,810	▲ 5.2%
	愛知県	494	192	113	305	799	837	▲ 4.5%	27,814	1,700	3,201	4,901	32,715	32,076	2.0%
	三重県	127	169	77	246	373	396	▲ 5.8%	5,820	855	2,717	3,572	9,392	9,498	▲ 1.1%
	小計	**885**	**791**	**248**	**1,039**	**1,924**	**2,030**	**▲ 5.2%**	**50,151**	**5,402**	**8,871**	**14,273**	**64,424**	**64,497**	**▲ 0.1%**
近畿	滋賀県	50	31	6	37	87	85	2.4%	3,187	135	224	359	3,546	2,928	21.1%
	京都府	125	42	13	55	180	198	▲ 9.1%	7,697	170	532	702	8,399	8,858	▲ 5.2%
	大阪府	505	382	28	410	915	969	▲ 5.6%	31,978	2,371	386	2,757	34,735	35,428	▲ 2.0%
	兵庫県	204	245	36	281	485	508	▲ 4.5%	10,809	1,741	1,650	3,391	14,200	15,525	▲ 8.5%
	奈良県	35	83	24	107	142	151	▲ 6.0%	2,094	369	565	934	3,028	3,421	▲11.5%
	和歌山県	67	161	34	195	262	257	1.9%	2,519	1,152	593	1,745	4,264	3,854	10.6%
	小計	**986**	**944**	**141**	**1,085**	**2,071**	**2,168**	**▲ 4.5%**	**58,284**	**5,938**	**3,950**	**9,888**	**68,172**	**70,014**	**▲ 2.6%**
中国	鳥取県	24	52	3	55	79	81	▲ 2.5%	1,781	291	119	410	2,191	1,872	17.0%
	島根県	29	25	6	31	60	64	▲ 6.3%	1,516	160	135	295	1,811	1,912	▲ 5.3%
	岡山県	89	68	21	89	178	193	▲ 7.8%	5,267	715	702	1,417	6,684	6,976	▲ 4.2%
	広島県	166	75	40	115	281	297	▲ 5.4%	6,962	673	1,419	2,092	9,054	9,399	▲ 3.7%
	山口県	71	80	25	105	176	189	▲ 6.9%	4,381	440	1,083	1,523	5,904	5,887	0.3%
	小計	**379**	**300**	**95**	**395**	**774**	**824**	**▲ 6.1%**	**19,907**	**2,279**	**3,458**	**5,737**	**25,644**	**26,046**	**▲ 1.5%**
四国	徳島県	47	27	9	36	83	94	▲11.7%	2,281	197	396	593	2,874	2,874	0.0%
	香川県	59	58		58	117	122	▲ 4.1%	3,955	566		566	4,521	4,654	▲ 2.9%
	愛媛県	43	34	34	68	111	125	▲11.2%	2,994	168	790	958	3,952	4,633	▲14.7%
	高知県	56	45	2	47	103	111	▲ 7.2%	2,841	172	58	230	3,071	3,253	▲ 5.6%
	小計	**205**	**164**	**45**	**209**	**414**	**452**	**▲ 8.4%**	**12,071**	**1,103**	**1,244**	**2,347**	**14,418**	**15,414**	**▲ 6.5%**
九州	福岡県	287	84	83	167	454	527	▲13.9%	16,246	1,037	2,053	3,090	19,336	20,938	▲ 7.7%
	佐賀県	28	17	22	39	67	75	▲10.7%	1,696	140	1,204	1,344	3,040	3,301	▲ 7.9%
	長崎県	74	16	22	38	112	123	▲ 8.9%	3,712	63	354	417	4,129	4,454	▲ 7.3%
	熊本県	81	57	34	91	172	180	▲ 4.4%	5,108	264	916	1,180	6,288	6,521	▲ 3.6%
	大分県	55	158	13	171	226	241	▲ 6.2%	2,331	843	269	1,112	3,443	3,402	1.2%
	宮崎県	52	108	7	115	167	183	▲ 8.7%	3,617	703	164	867	4,484	4,670	▲ 4.0%
	鹿児島県	58	293	31	324	382	360	6.1%	3,275	2,307	688	2,995	6,270	5,388	16.4%
	沖縄県	208	655	57	712	920	916	0.4%	6,315	6,210	1,246	7,456	13,771	5,982	130.2%
	小計	**843**	**1,388**	**269**	**1,657**	**2,500**	**2,605**	**▲ 4.0%**	**42,300**	**11,567**	**6,894**	**18,461**	**60,761**	**54,656**	**11.2%**
合計		**7,099**	**5,836**	**1,901**	**7,737**	**14,836**	**15,748**	**▲ 5.8%**	**407,714**	**46,023**	**44,042**	**90,065**	**497,779**	**500,941**	**▲ 0.6%**
構成比		**47.8%**	**39.3%**	**12.8%**	**52.2%**	**100.0%**			**81.9%**	**9.2%**	**8.8%**	**18.1%**	**100.0%**		

「その他の営業所」愛知で急増

(1999年12月末現在)

その他の営業所

管区	区分／都道府県	業態別営業所数							業態別備付台数						
		専業店	併設店			計	前年計	増減率	専業店	併設店			計	前年計	増減率
			飲食店	その他	小計					飲食店	その他	小計			
北海道	道本部	3	488	335	823	826	808	2.2%	275	640	2,370	3,010	3,285	3,267	0.6%
	函館方面		43	68	111	111	112	▲ 0.9%		70	859	929	929	936	▲ 0.7%
	旭川方面		38	65	103	103	104	▲ 1.0%		56	1,545	1,601	1,601	1,624	▲ 1.4%
	釧路方面		19	65	84	84	111	▲24.3%		52	1,004	1,056	1,056	1,137	▲ 7.1%
	北見方面	1	82	33	115	116	116	0.0%	18	314	396	710	728	728	0.0%
	小計	**4**	**670**	**566**	**1,236**	**1,240**	**1,251**	**▲ 0.9%**	**293**	**1,132**	**6,174**	**7,306**	**7,599**	**7,692**	**▲ 1.2%**
東北	青森県	1	4	48	52	53	47	12.8%	7	10	702	712	719	775	▲ 7.2%
	岩手県	1	51	74	125	126	167	▲24.6%	58	111	899	1,010	1,068	1,292	▲17.3%
	宮城県	2	16	59	75	77	177	▲56.5%	73	19	471	490	563	869	▲35.2%
	秋田県	5	98	80	178	183	196	▲ 6.6%	230	485	769	1,254	1,484	1,256	18.2%
	山形県	8	4	91	95	103	108	▲ 4.6%	497	19	2,761	2,780	3,277	2,735	19.8%
	福島県	3	58	170	228	231	284	▲18.7%	98	175	1,903	2,078	2,176	2,785	▲21.9%
	小計	**20**	**231**	**522**	**753**	**773**	**979**	**▲21.0%**	**963**	**819**	**7,505**	**8,324**	**9,287**	**9,712**	**▲ 4.4%**
警視庁			**519**	**103**	**622**	**622**	**698**	**▲10.9%**		**960**	**2,875**	**3,835**	**3,835**	**3,978**	**▲ 3.6%**
関東	茨城県	4	47	55	102	106	107	▲ 0.9%	62	88	1,077	1,165	1,227	1,227	0.0%
	栃木県	1	54	98	152	153	161	▲ 5.0%	29	130	1,874	2,004	2,033	2,082	▲ 2.4%
	群馬県		37	116	153	153	127	20.5%		72	1,207	1,279	1,279	1,372	▲ 6.8%
	埼玉県	1	12	87	99	100	157	▲36.3%	20	63	1,291	1,354	1,374	1,658	▲17.1%
	千葉県	2	28	100	128	130	122	6.6%	204	250	2,017	2,267	2,471	1,811	36.4%
	神奈川県	1	20	24	44	45	53	▲15.1%	36	32	402	434	470	464	1.3%
	新潟県	5	86	139	225	230	239	▲ 3.8%	753	406	1,153	1,559	2,312	2,480	▲ 6.8%
	山梨県		42	181	223	223	225	▲ 0.9%		87	1,032	1,119	1,119	1,031	8.5%
	長野県		169	224	393	393	400	▲ 1.8%		333	1,468	1,801	1,801	1,815	▲ 0.8%
	静岡県	6	313	505	818	824	882	▲ 6.6%	301	645	4,769	5,414	5,715	6,054	▲ 5.6%
	小計	**20**	**808**	**1,529**	**2,337**	**2,357**	**2,473**	**▲ 4.7%**	**1,405**	**2,106**	**16,290**	**18,396**	**19,801**	**19,994**	**▲ 1.0%**
中部	富山県	1	96	61	157	158	165	▲ 4.2%	105	194	902	1,096	1,201	1,310	▲ 8.3%
	石川県	3	479	91	570	573	665	▲13.8%	194	731	1,304	2,035	2,229	2,177	2.4%
	福井県	11	133	62	195	206	258	▲20.2%	805	213	1,006	1,219	2,024	2,464	▲17.9%
	岐阜県	2	380	113	493	495	530	▲ 6.6%	167	848	1,631	2,479	2,646	2,701	▲ 2.0%
	愛知県	4	2,056	188	2,244	2,248	368	510.9%	165	3,408	1,219	4,627	4,792	680	604.7%
	三重県	6	162	76	238	244	248	▲ 1.6%	146	246	494	740	886	697	27.1%
	小計	**27**	**3,306**	**591**	**3,897**	**3,924**	**2,234**	**75.6%**	**1,582**	**5,640**	**6,556**	**12,196**	**13,778**	**10,029**	**37.4%**
近畿	滋賀県		48	54	102	102	101	1.0%		152	509	661	661	654	1.1%
	京都府	3	63	56	119	122	133	▲ 8.3%	118	104	1,096	1,200	1,318	1,407	▲ 6.3%
	大阪府	3	502	167	669	672	698	▲ 3.7%	136	1,102	2,523	3,625	3,761	3,501	7.4%
	兵庫県	1	175	152	327	328	365	▲10.1%	18	475	2,468	2,943	2,961	2,913	1.6%
	奈良県		11	21	32	32	35	▲ 8.6%		42	362	404	404	508	▲20.5%
	和歌山県		135	65	200	200	195	2.6%		303	1,154	1,457	1,457	1,398	4.2%
	小計	**7**	**934**	**515**	**1,449**	**1,456**	**1,527**	**▲ 4.6%**	**272**	**2,178**	**8,112**	**10,290**	**10,562**	**10,381**	**1.7%**
中国	鳥取県		131	67	198	198	202	▲ 2.0%		232	880	1,112	1,112	1,057	5.2%
	島根県		128	35	163	163	168	▲ 3.0%		258	433	691	691	667	3.6%
	岡山県		33	83	116	116	126	▲ 7.9%		97	1,754	1,851	1,851	1,841	0.5%
	広島県		171	67	238	238	272	▲12.5%		158	444	602	602	923	▲34.8%
	山口県	1	35	59	94	95	96	▲ 1.0%	32	81	1,214	1,295	1,327	1,447	▲ 8.3%
	小計	**1**	**498**	**311**	**809**	**810**	**864**	**▲ 6.3%**	**32**	**826**	**4,725**	**5,551**	**5,583**	**5,935**	**▲ 5.9%**
四国	徳島県		163	89	252	252	302	▲16.6%		230	886	1,116	1,116	1,148	▲ 2.8%
	香川県		120	66	186	186	190	▲ 2.1%		257	1,228	1,485	1,485	1,434	3.6%
	愛媛県		50	53	103	103	83	24.1%		151	542	693	693	688	0.7%
	高知県		131	46	177	177	180	▲ 1.7%		204	358	562	562	566	▲ 0.7%
	小計		**464**	**254**	**718**	**718**	**755**	**▲ 4.9%**		**842**	**3,014**	**3,856**	**3,856**	**3,836**	**0.5%**
九州	福岡県	1	57	68	125	126	224	▲43.8%	160	82	1,363	1,445	1,605	1,732	▲ 7.3%
	佐賀県		8	26	34	34	36	▲ 5.6%		15	508	523	523	549	▲ 4.7%
	長崎県	3	69	118	187	190	190	0.0%	24	104	807	911	935	855	9.4%
	熊本県	12	49	169	218	230	216	6.5%	63	120	1,567	1,687	1,750	1,833	▲ 4.5%
	大分県	1	29	37	66	67	67	0.0%	28	112	340	452	480	494	▲ 2.8%
	宮崎県		90	49	139	139	131	6.1%		185	525	710	710	663	7.1%
	鹿児島県	1	10	51	61	62	85	▲27.1%	17	35	832	867	884	923	▲ 4.2%
	沖縄県		8	33	41	41	41	0.0%		12	343	355	355	148	139.9%
	小計	**18**	**320**	**551**	**871**	**889**	**990**	**▲10.2%**	**292**	**665**	**6,285**	**6,950**	**7,242**	**7,197**	**0.6%**
合計		**97**	**7,750**	**4,942**	**12,692**	**12,789**	**11,771**	**8.6%**	**4,839**	**15,168**	**61,536**	**76,704**	**81,543**	**78,754**	**3.5%**
構成比		**0.8%**	**60.6%**	**38.6%**	**99.2%**	**100.0%**			**5.9%**	**18.6%**	**75.5%**	**94.1%**	**100.0%**		

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

セガ欧州子会社、「DC」の業務用への転用で警告

「PS」含め業務用への転用が急速に発展

セガ社の欧州業務用子会社、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社(ロンドン郊外、中西信夫社長)はこのほど、家庭用「ドリームキャスト」(DC)が業務用としてゲーム場で使われていることに対し、セガ社の知的所有権を侵害することになる、とする警告を欧州で開始した。

欧州などでは「DC」や「PS」を業務用に転用するための装置(コンバーター)の広告が業界誌によく掲載されており、相当世界各地で使用されている、と推測される。その基本的な仕組みは「DC」なら「DC」と業務用キャビネットの間にコンバーターを接続する、というもので、いくつか種類がある。

「DC」を業務用に転用すれば、例えばナオミ基板の「クレイジータクシー」の代わりに、そのDC用ソフトと「DC」アダプターがあればよいだけでなく、ゲームソフトの交換もCD-ROM形式のゲームソフトを交換するだけで済む。当然ながら価格は安いので、ナオミ基板を使った正規の業務用は売れなくなる。

CD Converting Board
SEGA DREAMCAST
VIRTUA STRIKER 2000
Call us today for completed catalogues.
It acts like normal arcade PC Board, whenever change the game, simply change CD. All games play by life. Capacity: maximum 250 games in one board VIRTUA STRIKER 2000; THE HOUSE OF THE DEAD 2; SEGA RALLY 2; THE KING OF FIGHTERS '99; SOUL CALIBUR; ZOMBIE REVENGE; GET BASS FISHING; VIRTUA FIGHTER 3; COOL BOARDERS; PUZZLE BUBBLE 4; INTERNATIONAL FOOTBALL; DEKA 2 and more... Shooting & Fishing KIT available !!!!!!
JHC JOY HARVEST CORP.
P.O. BOX 38-39 TAINAN, TAIWAN.
E-mail jhcorp@ms25.hinet.net
Fax 886-6-2470435 or 886-6-2801012

「インターゲーム」誌からDC業務用コンバーターの広告。広告主は台湾の業者

セガ社はもちろん、こうした「DC」の業務用を許していないので、知的所有権侵害に当たると警告している。さらに業務用に転用した場合、電気的な安全性が損われるおそれがある、などの問題点を指摘している。

「PS」を七千三百万台出荷したSCEは、こうした業務用への無断転用について、これまで対応したことがない。

コンバーターには「PS」用ソフトと「DC」用ソフトに対応するCD-ROMドライブを備えた独特のハードウェア(コンソール)まであるようで、業務用への転用機はここ数年急速に発展していることがうかがえる。

しかし家庭用のCESA、業務用のJAMMAなど日本の業者団体はこうした問題点について、ここ数年触れたことすらない。また「DC」用コンバーターの広告は、JAMMA会員会社インターゲーム社の雑誌「インターゲーム」にも掲載されているが、JAMMAで問題にしたという話も聞こえてこない。

こうしてほとんど、業務用への転用は無視され、あるいは関心を払われないまま来たが、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社はこういう転用を許さないという姿勢を打ち出したことになる。

家庭用偽造ソフトのネット販売訴え

カプコンなど13メーカーが

米国で家庭用TVゲームソフトの海賊版をインターネット上で販売しているとして、十三のメーカーが六月五日、サンフランシスコにある連邦地裁に提訴した。家庭用ゲームソフトメーカーの協会、IDSA(インタラクティブ・デジタル・ソフトウェア・アソシエーション)が六月七日に発表した。

訴えを起こしたのはカプコン・エンタテインメント社、ミッドウェーAMゲームズ社、エレクトロニック・アーツ社、インタープレイ社、ルーカス・アーツ社、ニンテンドウ・オブ・アメリカ社、ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ社(SCEA)など十三社で、IDSAがとりまとめた。

訴えられたのは、オハイオ州のジェームズ・キャボット氏など米国とカナダの六個人。訴えによるとキャボット氏らはそれぞれ自分のサイトを通じて、無断コピーされたゲームソフトを販売していた。このため、これらのサイトを閉鎖するよう命じるとともに、一タイトル当たり十五万ドルの損害賠償を命じるよう、裁判所に求めている。

IDSAのダグラス・ローベンスタイン会長は「著作権と商標権を侵害するもので、これらの行為をやめさせること、そして似たようなサイトを開設する人たちに警告を与えるために、集団提訴した」と説明している。

ネット上のオークションサイトで海賊版ゲームソフトが売買されているとして、三月に米国任天堂など三社が訴えを起こしているが(本紙第609号参照)、今回訴えられたのはオークションサイトではなく、海賊版イーコマースサイトであり、より悪質と言える。

「キックイット」のIL社倒産閉鎖

ネットゲーム開発で失敗

米国インタラクティブ・ライト社(IL、カリフォルニア州サンタモニカ、アミール・ルービン社長)が六月五日に倒産した。連邦破産法第七章(破産)または第十一章(チャプターイレブン)の手続きが進められるが、業務は停止している。

IL社はウィンドウズPCの業務用化の動きに乗って数年前に登場、インテル社のオープンアーケード・アーキテクチャーに合わせる形で、サッカーゲーム機「キックイット」、ボウリングゲーム機「スライド・イット」など出荷してきた。製品としては他に、野球ゲーム機「スウィング・イット」、恐竜ゲーム機「サベッジクエスト」もあるが、今ひとつだった。

最近はインターネット上のネットワークゲーム開発を計画、そのブロードバンド接続を作り上げるはずだったが、接続を担当した会社が訴訟に関連して経営危機に陥ったことがIL社の経営破たんにつながった——とルービン社長は説明している。

IL社はICE社など業界各社からの支援を得てきたベンチャー企業だけに、関係者や従業員に迷惑をかけたことを謝罪するとともに、なんらかの形で再スタートしたいとルービン社長は語っている。

業務用TV基板の海賊版業者起訴

FBI特別チームが摘発

米国で業務用TVゲームの無断コピー基板を製造販売したとして、カリフォルニア州南部に住む二人の男性がFBI(連邦捜査局)に逮捕された。連邦地検は六月二日、この事件について発表した。

逮捕されたのはマイケル・アンタラミアン(五二)とファリド・ハリリ(四七)で、調べによると前者がコピー基板用の半導体を作り、後者がそれを販売した。無断コピーされたのは、インクレディブルテクノロジー(IT)社「ゴールデンティー99」と、ミッドウェー社「NFLブリッツ2000」で、いずれも人気がある。

捜査は昨年秋に開始され、このほど逮捕された二名について五月二十四日に大陪審が開かれ、著作権侵害などで起訴された。二人とも自白しており、六月一日に保釈された。しかし公判で十五年以下の禁錮と七十五万ドル以下の罰金に問われることになる。

この事件はIT社の告訴をもとに、ロサンゼルスにあるFBIのCCS(コンピューター・クライム・スカッド=コンピューター犯罪専門の捜査隊)が捜査した。その過程で「ブリッツ」の無断コピー品も発見され、ミッドウェー社も告訴した。AAMAは捜査に協力した。

「パックマン」コピーした2ビット社謝罪

ドメイン返上し、ナムコと和解

ナムコ・アメリカ社(カリフォルニア州サンノゼ、ケビン・ヘイズ社長)はTVゲーム「パックマン」の著作権などを侵害したとして、ツービットスコア社(テキサス州オースチン、ボブ・ソコール代表)を相手に訴訟を起こしていたが、六月八日にツービット社が全面謝罪し、和解した。

ツービットスコア社はナムコの「パックマン」など業務用TVゲーム基板を無断で製造、インターネットを通じて販売していたため、著作権と商標権を侵害したとして、差し止めと損害賠償を求める訴えが昨年十一月、サンフランシスコにある連邦地裁に提出されていた。

和解はまず、ツービットスコア社がナムコに無断で「パックマン」などの基板を売ったことについて謝罪を表明。ツービットスコア社はナムコからライセンスを得て、「パックマン」など古典的なTVゲーム基板の修理のためグラフィックスを使用できることにした。

インターネット上で販売するためツービットスコア社は、ナムコに無断でpacman.comや galaga.com などのドメイン名を使用していたが、これらのドメイン名はナムコに返上されることになった。

International Trade Show

Show	Date
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	June.28-July.1
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 10-13
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
FER-Interazar'00 (Madrid, Spain)	Oct. 4-6
Preview 2001 (London, UK)	Oct. 11-12
ENADA'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Enada'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
EELEX'00 (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19

話題のマシン

「Gネット」でTVパズルシリーズ新作

神経衰弱モード

タイトーから童製「上海－昇龍再臨」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、「Gネット」ソフト新作として、㈱童開発TVパズルゲーム「上海－昇龍再臨」が七月十日発売となる。

これは米国アクティビジョン社製パソコンソフトを業務用化したもので、従来シリーズ三作（Ⅲまで）と新バージョン「昇龍再臨」の計四作を内蔵し、いずれかを選択してプレイできるようにした。グラフィックも向上させ牌が見やすくなった。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

「昇龍再臨」は二つの新モードがある。一つは神経衰弱の要素を採り入れた一人用「陰と陽」で、取り除いた牌の下にある牌が裏返っていき、上下左右に裏向きの牌があれば表向きになる。裏向きの牌を取れば得点が倍になる。もう一つは二人対戦「パンダモニアム陰と陽」で、取ることができない牌（ゲーム進行とともに変化）を暗く表示し選択肢を狭くした。牌を一組取るか制限時間切れでプレイを交代していき、取った牌の数を競う。コンティニュープレイ可能。

ゲームカードOP価格十二万八千円、基板とのセット二十五万三千円。

上海－昇龍再臨

コナミ「ダンスマニアックス」

全身を使い踊る

「ビーマニ」のドリカム版も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVダンスシミュレーションゲーム機「ダンスマニアックス」が六月下旬発売となる。またDJシミュレーションゲーム機「ビートマニア・フィーチャリング・ドリームズカムトゥルー」が五月三十日発売となった。

「ダンスマニアックス」はセンサーの採用によりスイッチを押さずに動くだけで入力できるシステムを搭載したもので、ダンスの自由度とアクション性が大幅に向上した。

キャビネットの上部、中央、下部にセンサーが計八個取り付けられ、上段と下段のセンサー間に手や足をかざすよう指示される。両手、腕、両足、頭など全身を使ってのプレイとなり、プレイヤーにより異なるパフォーマンスを見せることができる。五つのライトが点灯しプレイを盛り上げる。

難易度は三段階から選択。東芝EMIの「ダンスマニア」からの曲とコナミオリジナル曲を含め二十五曲を収録。価格百八万円。

「ビートマニア・フィーチャリング・ドリームズカムトゥルー」は、ドリカムの十二曲を中心に計十八曲収録。曲間で自由にボタンを叩きターンテーブルを回すと効果音が鳴り、ゲージを回復できるモードなどを追加。

改造キット販売のみで価格十九万八千円。

ビートマニア・フィーチャリング・ドリームズカムトゥルー

ダンスマニアックス

バンプレストから

デジモンに発射

プライズ機「デジモンバトル02」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、プライズゲーム機「デジモンバトル02」が六月下旬発売となる。

これは「デジモンアドベンチャー02」のキャラを使用したもので、盤面上部の窓の中に三種類のデジモンキャラがいて、その下部に三つのメカキャラが設置され、さらにこれに対応した三つの大きなボタンが手前にある。

硬貨投入でゲームスタート。デジモンキャラの窓がライトでランダムに明るくなると同時に、それに対応したボタンが点灯。これをタイミングよく押すとメカキャラが上昇、窓が点灯中にデジモンに当てると得点。制限時間（標準四十五秒）内に二十回当てると景品カプセルが払い出される。OP価格四十九万八千円。

デジモンバトル02

「スイカ」に乗る

日邦のバッテリーカー

日邦産業㈱（AM事業部愛知県岩倉市、岡屋裕造社長）から、バッテリーカー「スイカ」が二月下旬以降発売となっている。

これは同社「野菜・果物シリーズ」の一機種で、スイカをイメージしたデザイン。

フロント部分に目と口、座席部分は実のピンク地に黒い種が描かれ、乗降部分には小さなスイカの装飾が設置されている。走行中にメロディーが流れる。速度、作動時間は調整可能。一人乗りで価格四十七万五千円。

スイカ

話題のマシン

音楽プライズゲーム機

太鼓ボタン叩く

エイコー「ダンシングキティ」

㈱エイコー（本社東京、辻谷博男社長）から、音楽プライズゲーム機「ダンシングキティ」が七月中旬発売となる。

これは流れる音楽に合わせてボタンを叩いていくゲーム。ボックス内に〝ハローキティ〟の大きなぬいぐるみがディスプレイされている。

叩くボタンは三つあり、いずれも太鼓の音が出る。ランプが点灯したボタンをタイミングよく叩くと得点が上がっていく。ランプが消える時に叩いたりボタンを三つとも同時に叩くと減点。タイマー制。一定得点以上でミニ景品、ミスや減点がない場合はディスプレイのぬいぐるみと同じものが払い出される。OP価格三十四万八千円。

ダンシングキティ

2P音楽ゲーム機「テクノヴェルク」

鍵盤で曲を演奏

ナムコから「ワールドキックス」基板も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TV音楽ゲーム機「テクノヴェルク」が八月上旬、CGサッカーゲーム機「ワールドキックス」の基板タイプが七月中旬発売となる。

「テクノヴェルク」は備え付けのキーボード（ヤマハ製）を指示どおりに叩き、メロディーを奏でるゲーム。キーボードは白鍵十個、黒鍵七個が1P、2P側にそれぞれ取り付けられ、二人同時演奏も可能。

モードをレッスン、ノーマル、ハード、プロの四種類から選択。まずコンピューター側がお手本を演奏。画面上にキーボードの絵と叩く位置が示されるとともに、手元のキーボードの上部でLED点滅により順番とタイミングが表示される。これを覚えておいて合図とともにスタート。画面上で叩く鍵盤の位置を示されるが、音の長さやタイミングは示されない。

画面上部にスコア、下部に力量のレベルゲージが表示され、一曲終了時に四段階での評価がある。ゲージがクリアレベルに達していれば次の曲に挑戦。全部で二十二曲プラスアルファを内蔵しているが、一ゲームは九曲のうち四曲まで、レベルによって自動的に選ばれる。このためプレイするごとに曲が異なる。曲終了時に一定レベル以下の場合または四曲演奏でゲーム終了。最後に表示されるパスワードにより、同社ホームページでのランキングに登録できる。また同機の音楽を携帯電話の着メロとしてダウンロードすることも可能。価格百二十五万円、「ギタージャム」からの改造用キットOP価格三十九万八千円。

「ワールドキックス」基板タイプは汎用キャビネット用。八方向レバー、サッカーボールをイメージした大きなボタンと小さなボタンを使用。

ゲームシステムは完成品と少し違い、常にレバー方向にボールが飛んだり、ファウルやフリーキック、PK戦などのルールを追加し、プレイ方法が分かりやすくなった。

基板OP価格二十八万八千円。

テクノヴェルク

ワールドキックス（基板タイプ）

プライズゲーム機

玉を弾きビンゴ

こまや「マリンサークル」

㈱こまや（本社神戸市、尾上芳郎社長）から、プライズゲーム機「マリンサークル」が三月中旬以降発売となっている。

これはパチンコ式レバーで一個ずつ玉を盤面に弾き出し、盤面でビンゴゲームをするもの。

盤面には九つの数字ポケットが並んでおり、各ポケットの周りに玉が通過するコースが設けられ、それらが一本のコースにつながっている。弾かれた玉はポケットからポケットへとグルグル回転しながら進んでいき、勢いがなくなった時のポケットに入る。入ったポケットが縦、横、斜めのいずれかに三つ揃えば、景品（七十五ミリカプセル）が払い出される。OP価格四十九万八千円。

マリンサークル

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	マーヴル VS カプコン 2(カプコン) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	6.52
2	2	闘魂烈伝 4(ナムコ) NJ Prowrestling 4 (Namco)	6.42
❸	7	ミスタードリラー(ナムコ) Mr. Driller (Namco)	6.25
4	4	パワースマッシュ(セガ社ナオミ) Virtua Tennis (Sega)	6.21
5	3	バーチャストライカー 2 バージョン2000(セガ社ナオミ) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.16
6	6	メタルスラッグ 3(SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)	6.00
7	5	対戦ホットギミック フォーエバー(彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	5.95
❽	12	鉄拳タッグトーナメント(ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)	5.62
❾	13	スーパーワールドスタジアム 2000(ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)	5.61
10	8	ハイパービシバシチャンプ(コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.36
11	11	ダイナマイトベースボール 99(セガ社ナオミ) Dynamite Baseball 99 (Sega)	5.25
⓬	22	ストリートファイター Ⅲサードストライク(カプコン) Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	5.05
13	9	サイヴァリア(サクセス/タイトー) Psyvariar (Success/Taito)	5.02
⓮	18	バーチャNBA(セガ社ナオミ) Virtua NBA (Sega)	5.01
15	14	対戦ホットギミック 3(彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.00
⓰	21	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム(テクモ) Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	4.95
17	15	バーチャストライカー 2 バージョン99(セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.94
18	10	対戦ホットギミック 快楽天(彩京) Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	4.90
⓳	36	ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産(カプコン) Jo Jo's Bizarre Adventure (Capcom)	4.79
⓴	23	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99(SNKネオジオ) The King of Fighters '99 (SNK)	4.69
21	20	スパイクアウト・ファイナルエディション(セガ社) Spike Out Final Edition (Sega)	4.68
22	19	ギャロップレーサー 3(テクモ) Gallop Racer 3 (Tecmo)	4.67
23	17	パワーストーン 2(カプコン) Power Stone 2 (Capcom)	4.66
㉔	41	パズループ(ミッチェル) Puzz Loop (Mitchell)	4.63
25	16	スーパーパズルボブル(タイトーGネット) Super Puzzle Bobble (Taito)	4.58

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ(セガ社) Derby Owners Club (Sega)	8.67
2	2	ドラムマニア・セカンドミックス(コナミ) Drum Mania 2nd Mix (Konami)	8.11
3	3	ゴルゴ13(ナムコ) Sniper 13 (Namco)	7.59
4	4	サンバDEアミーゴ(セガ社) Samba DE Amigo (Sega)	7.57
5	5	ギターフリークス・サードミックス(コナミ) Guitar Freaks 3rd Mix (Konami)	7.06
6	6	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド(セガ社) The Typing of The Dead (Sega)	6.86
7	7	キーボードマニア(コナミ) Keyboard Mania (Konami)	6.60
❽	9	ポップンミュージック 4(コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)	6.54
❾	14	バトルギア(タイトー) Battle Gear (Taito)	6.37
❿	11	スリルドライブ(2P/SD/DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.36
⓫	13	18ホイーラー(セガ社) Eighteen Wheeler (Sega)	6.28
12	10	ビートマニア・クラブミックス(コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Club Mix (Konami)	6.23
13	8	ワールドキックス(SD/DX)(ナムコ) World Kicks (SD/DX) (Namco)	6.18
⓮	15	ダンスダンスレボリューション・サードミックス(コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	6.15
15	12	タイムクライシス 2(SD/DX/S)(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.11
⓰	18	ミリオンヒッツ(ナムコ) Million Hits (Namco)	5.80
17	17	クライシスゾーン(SD/DX)(ナムコ) Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	5.68
18	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2(DX/UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.57

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フォト&シール・キララ(メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.31
2	2	パンチマニア北斗の拳(コナミ) Punch Mania (Konami)	7.93
3	3	ピュアショット(オムロン) Pure Shot (Omron)	7.82
❹	5	ストリートスナップ(トーワジャパン) Street Snap (Towa Japan)	7.11
5	4	ストリートスナップ EG(日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	7.06
❻	7	デカプリ(アイエムエス) Deka-Pri (IMS)	6.00
7	6	料理の達人(ナムコ) Ryori no Tatujin (Namco)	5.70

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.358

有田佐市

Ludus Tonalis〈7〉

楽しい音についてたずねてゆくはずであったのがついつい脱線を重ねてしまった。

楽しかるべき音の方へともどって、その筋を辿ってゆこう。音楽辞典では——

音、sound〔英〕
schall〔独〕
son〔仏〕
suono〔伊〕

物理学的には音波を意味し、心理学的には音波を刺激として聴覚器官の媒介により生れる感覚(聴覚)を意味する。音は楽音と非楽音(噪音)とに大別され、また部分音の有無によって純音と複合音とに分類される。音の基本的属性である高さ・強さの変数を始めとして、聴覚刺激としての物理的変化と経験としての心理的変化とはつねに区別してとりあつかわなければならない——

としている。

音の記憶としては、幼稚園へ行く前の頃、四歳か五歳、雨が降り外で遊べない日にはなんとなくラジオから流れていた小曲を聴いていたのを思い出せるぐらいのことである。

多分外で友だちと遊べないつまらない気分で、聴く気もなしに聴いていたのに違いないのだが、大学時代から作曲者も意識して音楽を聴くようになって、モーツアルトの有名な曲についてはあの頃の雨の日なにげなしに聴いてメロディだけ憶えていたもののかなりの曲がモーツアルト作曲の名曲であったのに驚くことになる。

調べたことはないけれど昭和十三、四年当時のNHKは昼間子どもの記憶に残るぐらいのモーツアルトの曲を流していたのであろう。

あるいはモーツアルトの曲は幼少児の記憶に刷りこまれてしまうほどの数度聴いただけで記憶されるほどの名曲であり、他の曲は忘れ去られてしまったということであろうか。

ただいちいち列挙すればきりがないのであげないが、勿論モーツアルト以外の曲でも多数、ああ、あの曲の作曲者はこの人であったのかということはあった。シュトラウスのワルツ。ハイケンスのセレナーデなどは戦争の記憶とつよく結びついている。

しかし、モーツアルトの曲は数の上で圧倒的に多かった。

このラジオは両親の結婚以来ずっと健在で戦時中も空襲警報の情報、敗戦の日の天皇の放送、戦後もずっと頑張ってくれていた。

昭和二十五、六年から今までNHKの放送しかなかったところへ民間放送がはじまり、民間放送の電波をキャッチするためには田舎では大型のラジオが必要になり、私の家ではここでラジオの選手交替があり、NHKの電波だけは確実に捕えていたのに、この由緒ある松下電器のラジオはお蔵になっていった。

民間放送が実際に始まるまでは、その放送の内容がどんなものになるのか全然見当がつかなかった。

放送料は要らなくて、広告主が放送料金を負担する。アメリカではそういう放送が主流になっているというのだが、宣伝のための放送というのだから、始めから終りまで○△石鹸はどういう風にして作られ、こういう秀れた素材で肌を傷めないように、魅惑的な香りでと、○△石鹸についての宣伝を流すのだろうか、あるいは○△石鹸が歌詞に出てくる歌を流したりするのだろうか。それにしても宣伝だけ流すような放送はそうは聴きたくはないものだろうと、丁度日本が戦争に敗れることは必至であるけど、具体的にはどんな形をとって日本が敗れるのかについては全然見当がつかなかったのと同じように私たちには戸惑いがあった。

そういえば、そういう音源としてはわが家にはもうひとつ蓄音器なるものがあった。

ただ蓄音器については、子どもは勝手にそれに触れることは固く禁止されていた。

幼稚園に通園するようになってから父とレコード屋に童謡のレコードを買いに行くのは楽しかった。

ラジオと違って、レコードは繰り返し同じ曲を聴ける。レコードの歌手に張りあって大きい声で負けないように歌うのだがいつも負けてしまい、レコードの歌手はやはり上手だなと子供心にも感心していた。

ただ両親がレコードを聴いているシーンについての記憶が全然残っていない。

多分子どもを早々に寝かせつけてから、自分たち二人だけの時間でレコードを楽しんでいたのであろう。

田舎では戦前には生菓子屋が御用聞きにやってきて、玄関先で母が持ち出した皿に生菓子を置いて帰っていた。

生菓子を楽しみにしているのに子供にそれが当らない日もあり、ひょっとすると両親だけで生菓子を食べたのではないのかと疑念が生じたことも偶(たま)にはあった。

今にしておもえばなかなか微笑ましいことである。

母が薄茶をたてて、二人でお茶をたしなみながら、子どもからは解放されて、今度はどのレコードをかけようかと父がいいながら、皿(レコード)を回し、その音に聴きいる。

二人の共通の趣味が音楽であった。

父はヴァイオリンが好きで、とても長大な曲などはこなせなかったのだろうが、小曲は気がむけばよく弾いていた。

ずっと後のことになるが、戦争が終ってP・T・Aなるものが流行した時代があり、そのP・T・Aで父は会社の有志でバンドを結成し、母は女声合唱団まがいのもののメンバーになり、弟の学校で演奏会を催したことがある。

別に子どもたちは親不孝ではないのだけれどとてもじゃないが恥しくてその場で友だちにあわす顔がないような感じで、演奏会には行けなかった。

曲目のひとつにアニー・ローリーがあり、家で母がそれを練習で歌っているのさえうとましかった。

近親増悪とでもいうのだろうか。

Coin-Op Slump Hurts Fiscal Year Results

Capcom Co., Ltd., Osaka, posted ¥51,574 million in consolidated revenue, up 34.4% over the previous year, and ¥9,700 million in final net income, up 543.6%. This was announced on May 19. 15 subsidiaries are included in Capcom's consolidated results.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥5,370 million, down 25.2%, home videos ¥35,752 million, up 59.3%, and others (arcade operation, pachinko devices) ¥10,812 million, up 18.2%. Although operating income from home videos and others were ¥12,150 million and ¥827 million, coin-op games incurred an operating loss of ¥2,027 million.

Overseas revenue amounted to ¥20,654 million, and the export ratio increased to 40.0% from 37.5%. Capcom is forecasting ¥48,000 million in consolidated revenue and ¥6,000 million in final net income for the fiscal year ending March 2001.

Capcom also reported ¥36,896 million in non-consolidated revenue, up 21.9%, and ¥4,236 million in net income, up 203.5%, for the fiscal year ended March 2000.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,800 million, down 22,0%, home videos ¥22,936 million, up 37.6%, rental coin-op games ¥1,085 million, down 27.4%, arcade operation ¥5,175 million, up 16.7%, and others ¥3,899 million, up 40.1%.

Exports totaled ¥7,051 million, down 6.1%, and the export ratio decreased to 19.1% from 24.8%. Coin-op exports accounted for ¥800 million, down 37.3%, home videos ¥5,532 million, up 15.1%, and others ¥717 million, up 16.7%.

Capcom is forecasting ¥41,000 million in non-consolidated revenue and ¥3,500 million in net income for the fiscal year ending March 2001.

Sigma Inc., Tokyo, posted ¥20,602 million in consolidated revenue, down 10.6% from the previous year, and ¥301 million in final net loss. This was announced on May 26. Two domestic subsidiaries are included.

A breakdown of revenue shows that medal games and gaming devices accounted for ¥3,557 million, down 31.1%, and arcade operation ¥17,044 million, down 4.7%. Exports of gaming devices were ¥1,288 million, and the export ratio decreased to 6.3% from 8.3%. Operating income from arcade operation was ¥3,191 million, down 14.8% while the sales operation suffered a loss of ¥680 million.

Sigma is forecasting ¥20,605 million in consolidated revenue and ¥294 million in final net income for the fiscal year ending March 2001.

Sigma also reported ¥20,537 million in non-consolidated revenue, down 10.8%, and ¥309 million in net loss for the fiscal year ended March 2000. Sigma is also forecasting ¥20,357 million in non-consolidated revenue and ¥277 million in net income for the fiscal year ending March 2001.

Atlus Co., Ltd., Tokyo, posted ¥19,989 million in consolidated revenue, up 4.1%, and ¥521 million in final net loss (¥6,122 million in final net loss in the previous year). 7 subsidiaries are included in the consolidated results, an increase of two on the previous year.

A breakdown of revenue shows that coin-op games including photo sticker machines accounted for ¥9,147 million, down 8.0%, home videos ¥4,816 million, down 13.2%, and arcade operation ¥60,24 million, up 62.7%.

Although operating income from coin-op games and home videos were ¥430 million and ¥106 million respectively, arcade operation incurred an operating loss of ¥157 million. Exports were not shown in a separate category since they accounted for less than 10% of revenue.

Atlus is forecasting ¥19,900 million in consolidated revenue and ¥40 million in final net income for the fiscal year ending March 2001.

Atlus also reported ¥17,623 million in non-consolidated revenue and ¥204 million in net income for the fiscal year ended March 2000. Atlus is forecasting ¥18,700 million in non-consolidated revenue and ¥440 million in net income for the fiscal year ending March 2001.

Tecmo Ltd., Tokyo, posted ¥10,675 million in consolidated revenue, up 11.3%, and ¥653 million in final net income, up 30.6%, for the fiscal year ended March 2000. Two subsidiaries are included.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,337 million, down 5.9%, home videos ¥5,416 million, up 29.3%, and arcade operation ¥3,921 million, down 1.4%. Operating income from coin-op games, home videos and arcade operation were ¥34 million, ¥1,735 million, and ¥412 million respectively.

Revenue from overseas amounted to ¥1,688 million, and the export ratio increased to 15.9% from 7.5%. Tecmo is forecasting ¥10,925 million in consolidated revenue and ¥902 million in final net income for the fiscal year ending March 2001.

Tecmo's non-consolidated results were already reported in *"Game Machine" No. 611.*

Jaleco Ltd., Tokyo, posted ¥6,114 million in consolidated revenue, down 13.6%, and ¥985 million in final net loss. A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,338 million, up 7.6%, home videos ¥1,820 million, down 33.8%, aquariums ¥275 million, down 17.4%, and arcade operation ¥678 million, down 23.5%.

Jaleco is forecasting ¥7,000 million in consolidated revenue and ¥180 million in final net income for the fiscal year ending March 2001.

Jaleco also reported ¥5,751 million in non-consolidated revenue, down 13.2%, and ¥1,085 million in net loss. It is forecasting ¥6,500 million in non-consolidated revenue and ¥150 million in net income for the fiscal year ending March 2001.

Taito Changes President

Yasuo Nishigaki

Taito Corp., Tokyo, posted its fiscal results on May 18. It also announced changes in top management and a merger with an affiliated company. In the annual general meeting of shareholders (June 29), Koichi Nakamura who has been president since 1994 will resign as president but remain in an advisory position. Accordingly, Yasuo Nishigaki who has been managing director for administration will take over as president. Takashi Hayashi, director of the coin-op games division, will be promoted to executive director.

On October 1, Taito will merge with Kyocera Multimedia Corp., an affiliated company (established in 1995; stock ownership ratio: 53.4% Kyocera and 40% Taito) which is an internet information service provider.

Although Taito has two subsidiaries, as they are very small, Taito did not prepare consolidated results. Taito posted ¥60,278 million in non-consolidated revenue, down 7.1% from the previous year, and ¥8,039 million in net loss (vs. ¥1,018 million in net income in the previous year).

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥7,717 million, down 5.6%, coin-op karaoke ¥946 million, down 29.3%, home videos ¥3,821 million, down 40.3%, home karaoke ¥388 million, down 17.8%, arcade operation ¥46,136 million, down 2.1%, and others ¥1,268 million, down 8.7%.

Exports totaled ¥784 million, down 11.5%, consisting of ¥428 million in coin-op game sales and ¥356 million in others. The export ratio decreased to 1.3% from 1.4%.

Since a special loss of ¥2,773 million was posted for management restructuring, the net loss was in fact larger. Taito is forecasting ¥70,000 million in non-consolidated revenue and ¥2,900 million in net income for the fiscal year ending March 2001.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

namco

©AFLO FOTO AGENCY

子供の頃から誰よりも速かった。

DX

新登場!

本格派業務用レーシングカートゲーム

KART DUEL

カートデュエル

SD

ナムコ夏の強力ラインナップ

大漁太鼓 三三七拍子

ミスタードリラー2

新曲キット続々登場!!

ファンシーリフターデミ (カトウ製作所製)

ファンシーホイール (カトウ製作所製)

ドンとアップ

ミリオンヒッツ © NIKKODO CO.,LTD.

トラック狂走曲 DX

トラック狂走曲 SD

ワールドキックス

テクノヴェルク

シューティングパラダイス

ギャラクシアンフィーバー

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/

「遊び」をクリエイトする——
株式会社ナムコ

本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉 1-2-8 TEL.052(962)3343(代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-21-26 TEL. 06(6338)3511(代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092(474)5605(代)